Official PlayStation

№9 '98

РОССИЯ

APOCALYPSE

а также:

Tomb Raider 3

Croc 2

Quake 2

X-Files

прохождения:

Gran Turismo

Heart of Darkness

SPYRO THE DRAGON

Оригинальный диск с инструкцией на русском языке

Уважаемые читатели!

Мы рады вновь приветствовать вас на страницах очередного номера единственного российского журнала, посвященного платформе PlayStation, - самой популярной игровой приставки в мире. И надеемся, что он вам действительно понравится. Мы постарались собрать воедино как можно больше информации о новых и уже вышедших играх, дополнить ее самыми последними кодами и секретами, а также тактикой прохождения самых популярных на сегодняшний день игр. И именно так надеемся восполнить все пробелы предыдущего номера, за который хотели бы принести свои глубочайшие извинения. К большому для нас сожалению, тому выпуску Official PlayStation Россия «посчастливилось» родиться, наверное, в самое трудное для нас с вами время - время всеобщего экономического кризиса. Мы оказались в довольно сложной ситуации, выйти из которой без определенных потерь было невозможно. Для того чтобы выпустить в свет доступный покупателям журнал, причем в комплекте с нашим фирменным демо-диском, пришлось пойти на очень болезненный шаг — сократить объем. Безусловно, это негативно сказалось на качестве журнала, однако другого решения той проблемы, к сожалению, больше не существовало.

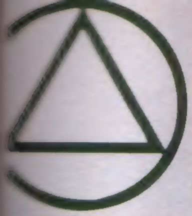
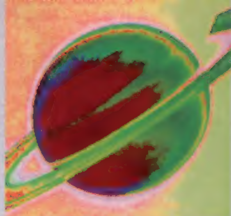
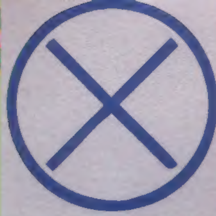
И, тем не менее, как вы можете сами заметить, Official PlayStation Россия, пережив все трудные времена, вновь поступила в продажу практически в своем первоначальном виде. А вскоре мы надеемся и вовсе загладить нашу вину более качественными и интересными выпусками, со страниц которых вы, как обычно, сможете узнать всю последнюю информацию из жизни PlayStation.

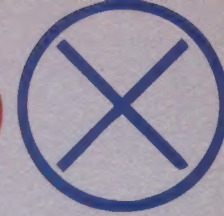
Главный редактор
Official PlayStation Россия

Борис Романов

Official PlayStation™

№9 (8) Сентябрь '98



КЛАССНЫЙ ЖУРНАЛ, КИР! МОЖЕТ ОСТАНЕМСЯ ТУТ? ПОПРИКАЛЫВАЕМСЯ!
СОГЛАСЕН, ЛИКА!.. КАК ТЫ ДУМАЕШЬ, МЫ СМОЖЕМ СДЕЛАТЬ ЕГО ЕЩЕ ЛУЧШЕ?

СПИСОК ИГР

СКОРО АРО

Осенью этого года в индустрии видеоигр, вполне возможно, многое переменится. Привыкшая к теперешнему состоянию дел, всеобъятной популярности и непобедимости PlayStation, основанная, прежде всего на политике количества продукции, но никак не ее качества, вся отрасль постепенно начинает все больше ощущать недостаток энергии. Разработка игр для PlayStation всегда была выгодной, приносила завидную прибыль как издателям, так и самой компании Sony, с радостью вкладывавшей все большие средства в развитие рынка. Когда же это самое развитие подошло к своей пиковой черте (согласно статистическим исследованиям,

уже каждая десятая американская семья имеет дома эту приставку, не говоря уже о японском рынке), направление движения изменилось, и перестройка отношений производителя приставки с издателями игр на ней сместило баланс в значительной степени в сторону компании Sony, в результате чего выгоду от издания игр стали получать только лишь крупные издательства, работающие с Sony на особых условиях, такие как Namco или Square, да и то нормы прибыли для них значительно сократились. Причин тому несколько — затоваренность рынка разнообразнейшими играми, снижение тиражей при общем росте объема продукции, повышение доли Sony в прибылях от тех или иных проектов благодаря сборам за произ-

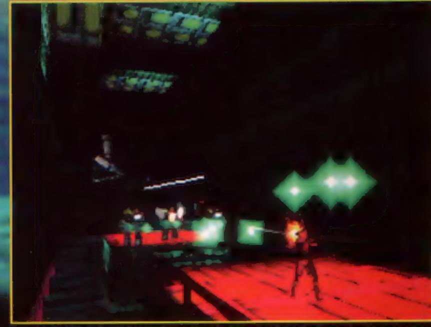
CALYPSE

ИЗДАТЕЛЬ: Activision

РАЗРАБОТЧИК: Neversoft Entertainment

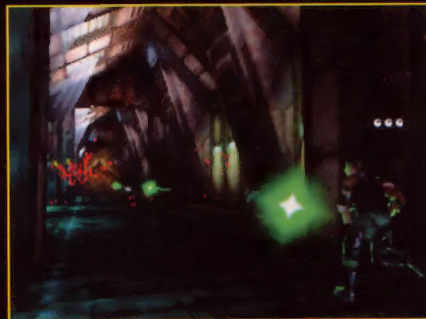
ство и лицензирование технологий. Так или иначе, в середине 1998 года PlayStation внезапно перестала быть самой желанной платформой для издателей, именно это и повернуло многих из них в сторону нового проекта компании Sega — приставки Dreamcast, мощной, легкой для разработки, достаточно дешевой и доступной. Время покажет, насколько успешен окажется проект новой платформы, но на сегодняшний день, похоже, альтернативы у создателей игр все равно не остается, ведь Dreamcast при всех его достоинствах будет доступен англоязычным игрокам лишь в следующем году, а значит, игры на PlayStation имеют шанс сделать еще минимум один жизненный цикл. При все обостряющейся конкуренции на рынке, при значительных признаках финансовой дестабилизации во всем мире, а особенно в Японии, откуда на PlayStation приходит значительная часть игровых проектов, издательства становятся все более и более озабоченными тем, как сохранить прибыли хотя бы на том же уровне, что имелись и раньше. Ради этого приходится прибегать к неординарным и смелым решениям. Что мы видим на самой популярной игровой платформе второй половины девяностых годов сегодня? Игры стали необычными. Игры стали очень красивыми. Но игры, как были, так и остаются все теми же, как и год, два, три назад. Мы видим лишь более навороченные стрелялки, приключенческие игры со все более закрученными и сумасшедшими сюжетами, десятки новых видов оружия в Action'ах, сотни и тысячи монстров, забирающих своими полигональными телами максимум ресурсов из, в общем-то, не самой мощной приставки. Открытия, настоящие события случаются неимоверно редко, и мы, похоже, к этому уже привыкли. Хотя этой осенью навряд ли нам придется так уж страдать от отсутствия прорывных проектов, ибо именно их PlayStation нам приготовила достаточно. К главному событию — Metal Gear Solid (который, правда, в Европе появится несколько позже, чем предполагалось — лишь весной) мы можем совершенно спокойно добавить еще добрые полдюжины интереснейших игр, и экстраординарный Apocalypse наверняка окажется в их числе.

Компания Activision всегда была известна своей необычайно лояльностью по отношению ко всем игровым системам. Никогда она не приходила на помощь новым консолям или компьютерам первой, но зато всегда по прошествии некоторого времени начинала одаривать платформу необычными и интересными играми. Знакомство Activision с PlayStation завязалось необыкновенно просто — с порта MechWarrior 2. Тем не менее, компания умудрилась настолько изменить PlayStation-вариант хита с PC, что играть в него оказалось вполне интересно, несмотря на некоторые недостатки. Вцелом, Activision уже тогда задала верное направление разработке игр на эту приставку — серьезность игр с PC для PlayStation не вполне подходит, нужно делать что-то более яркое, захватывающее и в то же время простое. Что блестяще продемонстрировала не так уж и давно Vigilante 8, совершенно новая оригинальная игра, перекликающаяся по стилю с другим хитом на PC — Interstate'82. Новый вариант прочтения идей Twisted Metal оказался настолько удачен, что продолжение уже находится в разработке. Но на самом деле далеко не эти проекты волновали Activision все это время. Важнейшим шагом на рынок PlayStation компания всегда считала суперсекретный проект Apocalypse, который должен был буквально взорвать все современные понятия о взаимоотношениях Голливуда с индустрией видеоигр. Activision просто взяла и пригласила на главную роль в своей очередной игре крупную голливудскую звезду, а именно, Брюса Уиллиса. Причем в данном случае это значило не то, что компания получала право пользоваться его именем или приближенным вариантом внешности в игре, а именно то, что Брюс будет участвовать в ее создании — сниматься в видеороликах, позволять снимать с себя мерки, озвучивать диалоги и так далее. Иными словами, для Activision ему пришлось порядочно поработать. Первоначально идея игры была весьма сложна — в жанровом промежутке между боевиком и симулятором шпионажа создатели игры надумали поместить двух героев — собственно игрока, от чьего лица ведется все повествование, и его бравого напарника, которым должен был стать сам Уиллис. Планировалось включить все варианты командной игры и снабдить электронного Брюса сильнейшим искусственным интеллектом, который позволил бы ему адекватно реагировать на все игровые ситуации. Первые команды разработчиков работали именно над этой концепцией и немало преуспели, в том числе засняв и несколько весьма впечатляющих эпизодов с участием звезды для видеороликов в игре.



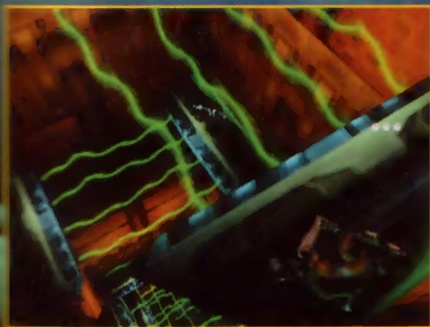
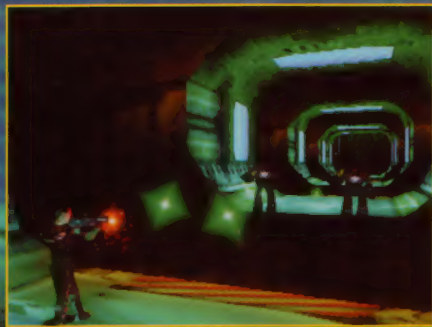
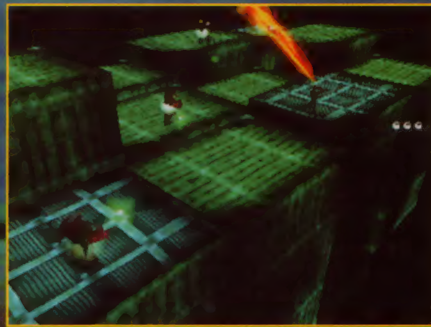
Начали появляться скриншоты, первые картинки уровней, статьи в прессе с весьма осторожными отзывами о рабочих версиях. Практически сразу после перенесения даты выхода стало ясно, что именно не получается у создателей Apocalypse. У них не получался Брюс, а точнее, его электронная начинка. Создание такого механизма AI, который был бы способен работать в игровом мире на равных с игроком оказалось пока что непосильной задачей. Разгневанная Activision несколько раз пыталась реанимировать этот вариант проекта, увольняя дизайнеров и перетасовывая команду разработчиков, однако в результате так ничего и не добилась. Судьба проекта повисла в воздухе, а убытки, понесенные издателем грозили оказаться огромными, ведь к этому времени на «раскрутку» игры были потрачены немалые деньги. Тут-то на сцене появился еще один участник. Закончив в прошлом году перенос суперхита от Shiny Entertainment MDK на PlayStation, компания Neversoft занялась поисками издателя для своих собственных игровых проектов. Разработчики из Neversoft были настолько увлечены концепцией MDK, что намеревались пустить примерно по тому же пути и свою собственную игру. Создав ряд впечатляющих графических библиотек, они обратились к Activision, которая внезапно поняла, каким образом можно избавиться от проблем при создании Apocalypse. Вскоре все было решено, и Neversoft занялась созданием Apocalypse практически с нуля. Потому как игра вернулась в чисто боевиковое аркадное русло и превратилась в стрелялку от третьего лица. А главным героем стал известный всем супермен.

Я не напрасно напомнил вам об истории Neversoft, потому как именно MDK по всем параметрам находится ближе всех других игр к Apocalypse. Ведь игра сочетает в себе все основные достоинства творения Shiny — быстроту, легкость управления и обилие, скажем даже, изобилие стрельбы по противникам. Есть в Apocalypse и особая атмосфера, заставляющая вас в десять раз активнее крушить и уничтожать все вокруг, будящая азарт и желание не просто тупо расстреливать врагов, медленно перемещаясь от уровня к уровню, а стремление уничтожать противника красиво и артистично. Буквально все в Apocalypse работает именно на реализацию этой стороны игрового процесса. Враги в игре — совсем не те, что вы привыкли видеть в обычных платформерах, стрелялках и Crash Bandicoot'ах. Здесь их скорее можно принять просто за предметы, которые можно эффектно уничтожать. И это совсем не значит, что они тупы или слабы. Напротив, против некоторых монстров, особенно когда их количество переваливает за несколько десятков на одной арене, весьма и весьма трудно бороться. Просто такова идея — вы в этом мире — самый-самый крутой парень, который способен пачками расстреливать злодеев, умудриться выжить в практически любой ситуации, и это замечательно.



Apocalypse — единственная «звездная игра», создатель которой подошел к своему творению со всей серьезностью. Судя по нескольким уровням игры, показанным нам, Neversoft занимались отнюдь не украшательством главного героя и раздуванием помпезности его участия в игре, а делали весьма хорошую работу. Игра, конечно, очень похожа на MDK, но в то же время ее нельзя назвать клоном — слишком хорош дизайн уровней, чересчур отличны палитры, иначе использовано оружие, и в результате игра производит совершенно иное впечатление. Пожалуй, даже большее, чем от MDK. Та эйфория, захватывающая игрока в тот момент, когда из огнемета появляется столб совершенно уникального яркого полигонного пламени, и когда бегающие вокруг монстры мгновенно превращаются в бегающие туда-сюда факелы, когда стена огня вокруг героя превращает всех противников в горстки пепла, не сравнима ни с какими победами над боссами в MDK. Еще одна замечательная деталь — абсолютно различные уровни. В процессе своих приключений Trey Kincaide, а именно так зовут главного героя, будет попадать поочередно в интереснейшие места, от большой классической тюрьмы, до кладбища, от военного завода до крыш небоскребов неизвестного города, от искусно проложенных подземных ходов неподалеку от канализации до комических кораблей пришельцев. Среди других достопримечательностей — ночные клубы и бары, с легким налетом deja vu от Duke Nukem. Уровни трехмерны, все обьекты построены из полигонов, снабженных радужным разнообразием текстур, однако возможностей для абсолютно свободного исследования у вас не будет, поскольку как и в MDK большая часть прохождения игры совершенно линейна, а любой уровень состоит из нескольких [десятков] арен со всяческими декорациями, соединенных длинными и порой извилистыми коридорами, тоннелями или переулками. Разветвлений и тупиков, соответственно, практически нет. Таким образом вас заставляют думать, в основном, о тактике выживания, а не о тактике нажимания кнопок и открывания дверей, что вообще говоря, очень приятно, ведь стандартный принцип 3D Action, которого придерживаются и многочисленные соратники Лары Крофт и Ко, уже порядком поднадоел. Apocalypse здесь показывает свое истинное лицо — несмотря на сюжет, отличного культового героя и трехмерность, игра является шутером и только шутером. За что ей огромное спасибо. Легкие элементы головоломок вы встретите лишь в процессе борьбы с боссами, с некоторыми из которых придется изрядно повозиться. Приятно то, что все боссы наделены изысканной индивидуальностью, практически той же, что и элегантные ребята-плохиши из MDK.

Вот передо мной лежит стандартный геймпад PlayStation, это, признаться, довольно-

такое убогое творение, играть с которым одинаково неудобно практически во все игры. Стоит вспомнить хотя бы обязательный синяк на кончике большого пальца после каждого увлеченного играния в какой-нибудь очередной шедевр. Выход аналогового контроллера и в конце концов Dual Shock'a несколько ослабил проблему, однако мне бы никогда и в голову не пришло, что улучшить ощущения от управления игрой можно безо всякой смены джойпада. И добиться этого смогли, честь им и хвала, разработчики Apocalypse. В стандартном шутере, как правило, из кнопок на правой панели PlayStation'овского джойпада задействованы лишь две или три. При этом вам постоянно требуется вспоминать какая из них что обозначает. Какая нужна для выпуска ракет, какая для выстрела из пулемета и так далее. В то же время главная проблема любой игры от третьего лица — необходимость поворачивать героя каждый раз, когда вы хотите выстрелить по мишении или хотя бы куда-нибудь пойти. Зачастую в играх этот момент в управлении становится главной головной болью, поскольку герой просто не успевает повернуться в нужную сторону, следуя вашим командам, и заканчивает свою последнюю жизнь значительно раньше, чем этого хотелось бы. Понятное дело, что в процессе разработки Apocalypse Neversoft также столкнулась с этой проблемой. И решила ее, ох, каким замечательным способом. Вместо того, чтобы назначать каждому квадрату и треугольнику свои собственные функции, Neversoft попросту заставила их всех выполнять одну функцию — вести огонь. Только в разных направлениях. Нажмите треугольник, и герой будет стрелять вперед, круг — и он повернется, чтобы вести огонь направо, квадрат — налево, крест — назад. Чтобы стрелять наискосок, необходимо только нажать две кнопки, соответствующие ближайшим направлениям одновременно. Вот и вся задумка, которая обращается в результате в гигантское преимущество в управлении героем. Соответственно shift'ам достается задание менять оружие, а стандартные курсорные клавиши просто послужат вам в беге, а не в поворотах. Еще интереснее и удобнее становится игровой процесс в Apocalypse с участием новых аналоговых контроллеров, в частности, известного всем Dual Shock'a. На этом джойпаде имеются, как вы помните два аналоговых штурвала, и в большинстве современных игр, поддерживающих Dual Shock, используется лишь один. Apocalypse же предпочитает задействовать все возможные и невозможные элементы управления, поэтому в игре вы сможете управлять героем особенно просто — первый штурвал будет отвечать за передвижение, а второй за направление ведения огня, точно в таком же порядке, как и в случае с простым джойпадом. Необыкновенно удобно.

Помимо прочих достоинств Apocalypse обладает еще и завидной графикой. Несмотря на то, что уровни в игре весьма велики, разнообразие объектов и строений на них просто поражает, а спецэффекты (тот же полигонный огонь с анимированной текстурой) приводят в восторг. Честно говоря, по сравнению даже с последними новшествами в области графических наворотов на PlayStation, Apocalypse выглядит очень ново и привлекательно. Кстати говоря, анимированные текстуры не пользуются популярностью среди разработчиков на PlayStation именно потому, что они занимают чрезмерно большие обьемы памяти, что не позволяет создавать крупные уровни. Как ни странно, для Neversoft и эта проблема — не проблема. Эти ребята, видимо, решили, что уровни будут большими. И точка. Замечательнее всего то, что их решение проблемы, как всегда оказалось простым. Уровни подгружаются в память «на лету» в процессе прохождения. Что, между прочим, совершенно не сказывается на скорости игрового процесса. По крайней мере, не в той версии, что мы видели. Более того, этот подход дал разработчикам возможность совершить еще одну маленькую революцию в жанре — включить в трехмерные элементы и структуры уровней фрагменты видеозаписи. Представьте себе, что на одном из уровней Брюс (простите, Трей) попадет в темный коридор, выложенный из нескольких сотен телеэкранов, на которых, разумеется, будет транслироваться музыкальный клип. А сколько радости может доставить гигантский экран на стене одного из небоскребов с трансляцией живого концерта поп-звезды? Представьте себе, как это весело уничтожать монстров под веселую заводную музыку, да еще и временами посматривая на исполнительницу. Кстати, Activision в своей страсти заманивания звезд в игру пригласила поучаствовать в ней достаточно известную в Америке альтернативную звездочку по имени Рое, которая специально для Apocalypse записала новый сингл под названием Control. Activision уже выпустила клип на MTV, и надо сказать, это один из лучших клипов на моей памяти. Надеюсь, что вам удастся взглянуть на него в ближайшем будущем. Рое участвует и в видеороликах, заново отснятых для игры, которых в Apocalypse будет порядка 10-15 минут. Мало. Но каково качество! Это вам не просто тупое FMV, а полностью оцифрованный анимационный фильм, в котором снялись живые артисты, которые затем при помощи сложнейшего оборудования при помощи motion capture были перенесены в виртуальный мир, и в процессе сами превратились в анимацию. Поверьте моему слову, там есть, на что посмотреть...

Apocalypse — это на сегодняшний день вершина очень популярного жанра. Игра, которая обещает всем нам основательную встряску. Игра, которая может оказаться хитом на все времена, потому что в ней гармонично сочетаются все компоненты успе-

ХИТ ?!?

TOMB RAIDER 3

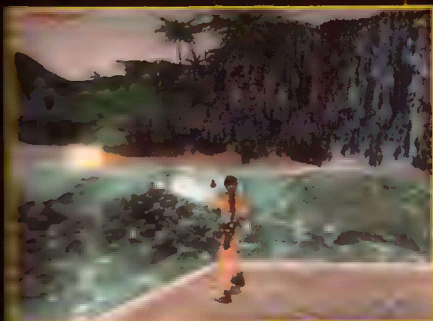
ИЗДАТЕЛЬ: Eidos

РАЗРАБОТЧИК: Core Design

Не многим героям игр суждено стать символами индустрии хотя бы и на самый короткий срок. Знаменитая Лара Крофт из Tomb Raider не просто перевернула все наши представления о том, каким должен быть игровой персонаж, но и стала законодательницей новой моды, связанной с желаниями многочисленных разработчиков повторить путь Tomb Raider. Около года Лара олицетворяла собой все новаторские решения в многочисленных 3D-приключениях от третьего лица, в которых вместо привычного героя мы видели прекрасную героиню. Однако никому не удалось в полной мере разделить народную любовь к Ларе Крофт. К моменту выхода продолжения игры страсти были накалены до предела — Eidos активно подогревала интерес публики к готовящемуся шедевру. Шедевр под бесхитростным названием Tomb Raider 2 вызвал неоднозначное отношение широких масс. С одной стороны, там осталась Лара (и какая!), с другой стороны, изменения, которые произошли в игре, следовало бы назвать косметическими (в самом прямом смысле). Впрочем, поклонников от этого не убавилось и даже, кажется, прибавилось. Сенсационное анонсирование Tomb Raider III вновь вызвало живой интерес многих игроков.

Однако на минувшей выставке E3 в Атланте часть стенда Eidos, посвященная Tomb Raider III, была не очень популярна. Как обычно, кстати говоря. Невзирая на присутствие красивых девушек, посетители редко останавливались у мониторов, на которых происходило загадочное действие. Действие это носило многообещающее название Tomb Raider III, рождающее сотни воспоминаний. На E3 был представлен небольшой кусок игрового процесса, который у непосвященных вряд ли мог бы вызвать бурю восторга. Никаких кардинальных изменений не произошло и теперь уже вряд ли они произойдут. Однако не думаю, что это остановит многочисленных крофтоманов, тем более что Tomb Raider III все еще представляет собой определенный интерес с точки зрения игрового процесса. Сами разработчики таким отношением публики нисколько не были огорчены и восприняли это скорее равнодушно, вспоминая, очевидно, идентичную ситуацию с Tomb Raider II на позапрошлом E3. «Американцы не склонны восторгаться чем-то давно ожидаемым, воспринимая это как обычное явление. Core сейчас на коне и делает определенные успехи, но именно по этой причине продукция компании не вызвала трепета у посетителей E3», — апатично заявил Джереми Смит (Jeremy Smith), один из создателей Core Design. С ним можно было бы поспорить, но лучше обратимся к тому, что нас ожидает.

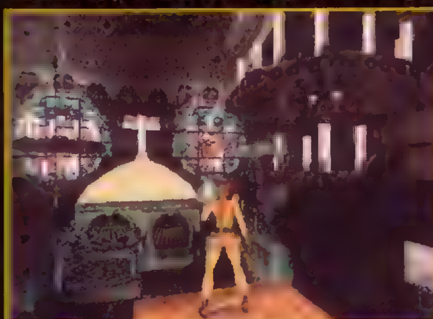
Разработчики игры создали более логичную систему уровней с точки зрения реалистичности и атмосферы. Вся игра оказалась поделена на пять эпизодов, в каждом из которых несколько уровней. Как только вы удачно завершите первый эпизод, окажетесь перед выбором — что делать дальше. Дело в том, что разработчики решили предоставить игроку определенный уровень свободы, при котором можно выбрать эпизод для дальнейшего развития действия. Это не может не радовать, поскольку избавляет от неудобств, связанных со сложными головоломками и «непроходимыми местами». Сложно — выбери другой эпизод, а этот завершишь позже. К слову сказать, сами уровни отличаются крайней оригинальностью и продуманнос-



тем, учитывая тот факт, что каждый из уровней можно пройти несколькими разными путями, в зависимости от действий главной героини. Так что это можно назвать несомненным достоинством для тех, кто имеет обыкновение проходить игры несколько раз.

Цели игры не изменились, почти не изменились и средства, о которых мы поговорим чуть позже. Как и прежде, нужно, преодолевая многочисленные трудности в виде врагов и природных препятствий, разыскать таинственный артефакт. Естественно, соответствующая атмосфера, головоломки и прочие элементы, позволяющие развивать сюжет. Но, как это давно стало ясно, в Tomb Raider главное не сюжет, а само действие. Действия много. За время своего отсутствия Лара Крофт научилась новым движениям и приемам — так что скучать не придется. Прежде всего, героиня сможет нагибаться, уклоняясь от летящих снарядов, ну, и ракет, конечно. Лара научилась карабкаться по горизонтальной ре-

шетке, подтягиваясь на руках. Лара сможет резко перемещаться в воде влево или вправо, что делает подводное управление более контролируемым для игрока. Лара сможет выполнять самые хитрые альпинистские трюки, включая прыжки по стенам. Лара сможет перемахнуть через пропасть с помощью обычной веревки. И, наконец, Лара научилась проверять, закрыта ли дверь, с помощью своих физических, а не телепатических способностей (как вы помните, раньше, если дверь была закрыта, Лара Крофт, не делая никаких попыток открыть ее, просто качала головой и говорила «no»). Кроме того, двери, которые плохо заперты, Лара будет решительно выбивать ногой. Последнее, кстати говоря, вообще большой прорыв в сторону реалистичности игрового процесса.



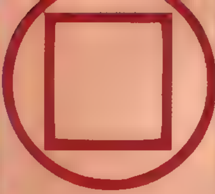
Что еще новенького? Приятные, но, в принципе, ненужные мелочи, которые смогут придать Tomb Raider III новый шарм. Ветер будет срывать листья с деревьев. На снегу и песке будут оставаться следы героини. Появятся погодные эффекты — дождь, снег, ветер. Увы, существовать они будут только в самом сценарии игры, то есть слова «внезапно пошел дождь» не имеют никакого смысла, дождь будет идти только тогда, когда он должен идти. Некоторые уровни придется проходить, невзирая на сильный туман и темное время суток. В небе будут летать птички. И — ура! — у Лары появятся новые костюмы! Скорее всего, они распределятся по эпизодам. Кроме костюмов появятся и новые тран-

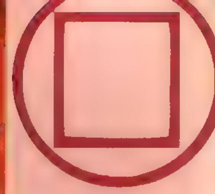
спортные средства — каноэ, мотоцикл, снегоход. Как видите, игра делается под девизом: «Все для Лары!»

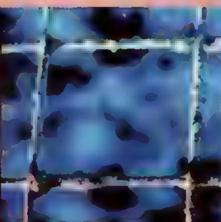
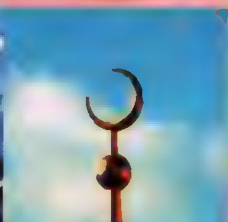
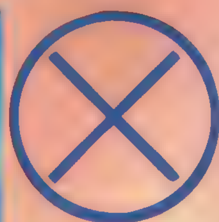
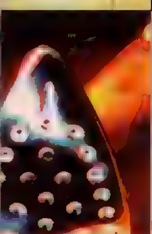
Однако для нашей героини готовится не только мотоцикл и новое платье, но и небольшая тучка врагов, новых и старых, взятых из предыдущих частей серии. Более того, враги поумнеют и не будут подставляться под выстрелы фирменных пистолетов. Ожидать от них можно будет чего угодно, включая и элементарное отступление. Только представьте себе, выбегает вражина, пускает очередь из автомата и убегает. Гоняться за ним по всему уровню также не безопасно — игрока будет подстерегать множество различных ловушек и неожиданностей.

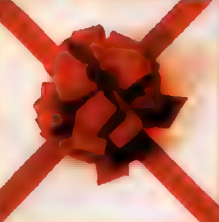
Графических изменений куда меньше, но и они тоже есть. Во-первых, все будет значительно быстрее. Во-вторых, разработчики создали новую технологию обработки terrain'а, то есть поверхности пейзажей. Теперь все объекты будут куда органичнее располагаться на уровнях, что позволит создать более сложную архитектуру зданий. В-третьих, появятся такие графические эффекты, как отражение. В великом множестве будут представлены и прозрачные плоскости. В-четвертых, появится динамическое цветное освещение. И, наконец, разработчики решились повысить разрешение для Sony PlayStation от 384*200 до 512*240. Мне это представляется вполне достаточным. В официальном списке features ничего об этом не говорится, но, несомненно, разработчики потратят еще несколько десятков полигонов на фигуру героини, дабы сделать ее еще более привлекательной.

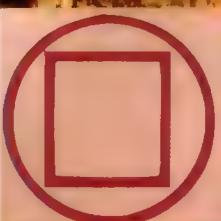
Похоже, это все, что на данный момент известно об игре. Осталось лишь сделать прогноз на будущее. Сделать продолжение к нашумевшей игре — шаг вполне оправданный и даже нужный. Сделать второе продолжение, которое вызвало бы такой же резонанс, невероятно сложно. Для этого нужно очень много. Тем более, когда первое продолжение пользовалось умеренным успехом у игроков. Tomb Raider III должен быть очень необычным и очень хорошим, чтобы вновь поднять знаменитую серию на вершину популярности. Но... Похоже, разработчики в основе своей решили все оставить как есть. Скорее всего, Tomb Raider III окажется «еще одним продолжением», нежели чем-то оригинальным. Тем не менее, вряд ли стоит сомневаться в том, что игра будет интересной. А это, между прочим, главное. Так что популярность популярностью, а поиграть в Tomb Raider III, когда он, наконец, выйдет, стоит.





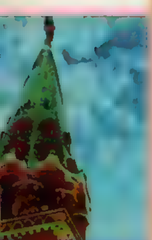









BIG AIR

13

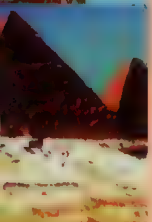


GALLOP RACER 2

13

NBA LIVE'99

14

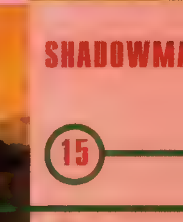


NHL FACEOFF'99

14

SHADOWMA

15



RUSHDOWN

15

SOUL CALIBUR

16

X-MEN

16

BIG AIR

Жанр Спортивный симулятор **#Игроков** 1-2 **Разработчик** PitBull Syndicate

Pitbull Syndicate, создатели серии Test Drive, дарят миру очередное высокоскоростное творение — Big Air. В игре предлагается попытать счастье на различных сноубординговых трассах и испытать себя в Half Pipe, Slalom и Big Air. Принцип развития игры типичен — игрок принимает участие в соревнованиях в одних странах, зарабатывая себе право продвижения в другие и очки чемпионата. В конце концов, ему предоставляется возможность помериться силой с самим Shaun Palmer, признанным чемпионом в бордкроссе. В отличие от безусловного лидера в мире — электронного сноубординга 1080, Big Air'ом будет гораздо проще управлять и учиться в него играть. Однако чтобы выполнить в игре действительно сложные трюки и комбинации прыжков, надо будет постараться. Надеемся, что эта игра окажется удачнее базировавшихся на том же 3D engine'е Test

Drive'ов. Пока можно лишь сказать, что, судя по скриншотам, игра выглядит довольно неплохо, но вы же знаете, в сноубординге главное — сама игра.

GALLOP RACER 2

Жанр Спортивный симулятор **#Игроков** 1-2 **Разработчик** Tecmo

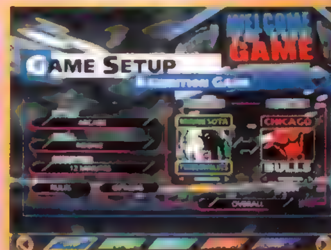
Tecmo скоро расширит возможности любителей скачек в играх этого жанра. Богатство возможностей в новом Gallop Racer 2 открывается сразу со вступительного экрана, где вам предлагается выбрать режим игры: «Pre-Season» или «Season». Если говорить подробнее, то в «season», в отличие от «pre-season», выбор которого сразу унесет вас к старту, игроку будет предоставлена возможность создать своего жокея, выбрать лошадь и место, где будет проходить соревнование. В этом выборе заключен довольно сложный элемент стратегии — лошадь должна «подходить» к конкретным трассам. Графически игра чем-то напоминает автомобильные симуляторы, однако сам процесс игры Gallop Racer 2 на автогонки похож лишь внешне. Управлять живой лошадью значительно сложнее, чем машиной, она может уставать, многое зависит от старта и даже от настроения самой лоша-

ди. Внимание любителей playstation: игра привлечет не только продуманным процессом, но и неповторимой широтой выбора лошадей, жокеев, оппонентов, трасс, покрытий.

NBA LIVE'99

Жанр Спортивный симулятор **#Игроков** 1-2 **Разработчик** Electronic Arts

NBA 99 — пятый продукт в популярной баскетбольной серии LIVE. Эта версия призвана обезоружить игрока улучшенным AI, полигональными фигурами игроков третьего поколения и неординарной музыкой. Любителям этой серии, помимо быстрого темпа игры и очень реалистичных движений игроков, свойственных всем NBA, стоит ожидать и сюрпризов, типа очень детализированного управления ведением мяча. Хотя в NBA'99 все команды состоят из реальных баскетболистов, и состав их взят из реальной жизни, имеется режим, в котором вы можете создавать свои собственные, а особо изощренный баскетбольный фанат может попытаться создать и собственную лигу. Кстати, игра насчитывает более 350 фигур игроков, лица которых в точности повторяют своих двойников из реальной жизни. Единственным перебором разработчиков можно назвать лишь режим создания игроков, в котором чрезмерное внимание уделено выбору цветов и оттенков кожи, глаз, волос, волос на лице и другим мелочам, определяясь с которыми вы проведете все время, предназначавшееся самой игре.



NHL FACEOFF'99

Жанр Спортивный симулятор **#Игроков** 1-2 **Разработчик** Killer Game

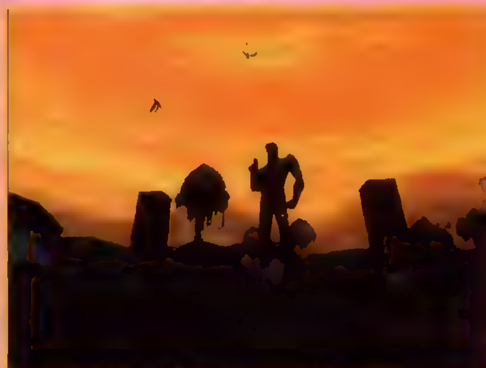
Новая игра от Killer Game, возможно, скоро отнимет лавры у NHL 98, лидера этого года в хоккейном жанре. Если уж быть откровенным, то по качеству графики FaceOff во многом уже превосходила своего собрата от EA. Новая версия игры будет еще красивее, хотя сам engine остался прежним: разработчики увеличили количество текстур в два раза, а полигонов — на 20%. Лица игроков детализированы до невозможности, поля смоделированы по чертежам настоящих арен — все это в целом производит очень приятное впечатление. Конечно, одна только графика не сделает никакую игру великолепной, все же главным прорывом Killer Game по сравнению с предыдущей версией игры является улучшенный игровой процесс. Теперь он продуман до мелочей: блокировки, сложные передачи, мгновенные остановки хоккеистов на полной скорости с брызгами ледяных искр... На игру стоит взглянуть, особенно любителям NHL от EA. Кстати, приготовьтесь к приятным сюрпризам, типа хлещущей крови из носов хоккеистов.

SHADOWMAN

Жанр 3D-приключение #Игроков 1 Разработчик Acclaim

Печально известная компания Acclaim сейчас находится на подьеме, чему немало способствует хорошая работа ее команды Iguana, выпустившая в свое время NBA Jam и Turok, ставший первым шагом к возрождению издательства. Теперь компания возлагает большие надежды на две игры, работающие на одном движке под названием VISTA. Эти игры Bloodshot и, в большей степени, Shadowman.

Shadowman делается на основе серии комиксов о Майке Ле Руа (Mike Le Roi), обладающем способностью путешествовать из мира живых в мир мертвых, где находятся души перед отправкой в рай или ад. Игра должна быть по-настоящему страшной, с напряженной атмосферой, нагнетаемой еще и специально подобранной для этого музыкой, причем известных исполнителей, к примеру, The Doors. Ле Руа ведет борьбу с преступным



миром, а за собой оставляет обезглавленные трупы. И в этом вы должны будете ему помогать. Игра притягивает своей мрачностью, и всем любителям фильмов ужасов можно смело будет ее порекомендовать.

RUSHDOWN

Жанр Спортивный симулятор #Игроков 1 Разработчик Canal + Multimedia

Зима не за горами, и разработчики уже вовсю готовятся к рождественским праздникам. На конец года запланирован выход немалого числа перспективных новинок всех возможных жанров. Не будут обойдены вниманием и поклонники экстремальных видов спорта. Компания Canal+ Multimedia анонсировала свой новый проект — игру под названием Rushdown. В двух словах: жанр этого детища французских разработчиков можно охарактеризовать как «гонки на грани». Игроки смогут испытать свою сноровку в трех спортивных дисциплинах: сноубординге, езде на горном велосипеде и гребле на байдарке. Соревнования будут проходить в самых живописных местах планеты. Причем игроки смогут состязаться как в одиночку — на время, так и против компьютерного оппонента.

В Rushdown будет порядка пятнадцати трасс, два различных режима игры

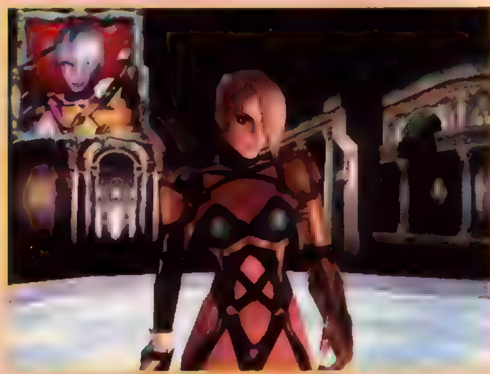
(Competition и Rally), а также сверхреалистичная трехмерная графика, просчитываемая в реальном времени.

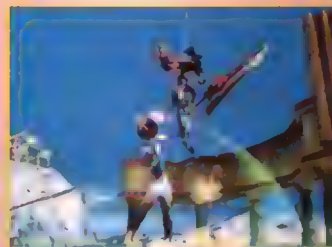
Выход игры запланирован на последний квартал 1998 года.

SOUL CALIBUR

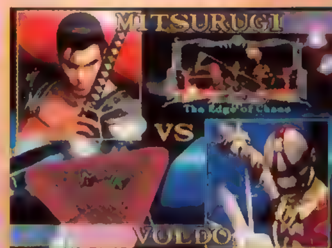
Жанр Драки **#Игроков** 1-2 **Разработчик** Namco

Как вы могли догадаться, Soul Calibur — это сиквел Namco-вского Soul Blade. Но назвать это Soul Blade 2 язык не поворачивается — до такой степени разительны произошедшие изменения. Уже сейчас, на первоначальных этапах работы над игрой, видно, насколько прекрасно потрудились разработчики. В файтингах такого внимания к мельчайшим деталям (развевающиеся волосы, мнущаяся при движении одежда) мы еще не видали. Широчайший спектр спецэффектов, будь то светотень, искры, огонь или туман. Очень качественный motion capture, высочайшая скорость всего происходящего (60 fps), придающая экстремальный динамизм и без того быстрому действию. Количество текстур, полигонов, использованных при создании каждого героя, бьет через край. Все бэкграунды очень тонко проработаны и изменяются в соответствии с развитием сюжетной линии персонажа, сражающегося на арене. Таким образом, даже сейчас есть все основания полагать, что нас ждет файтинговый хит.



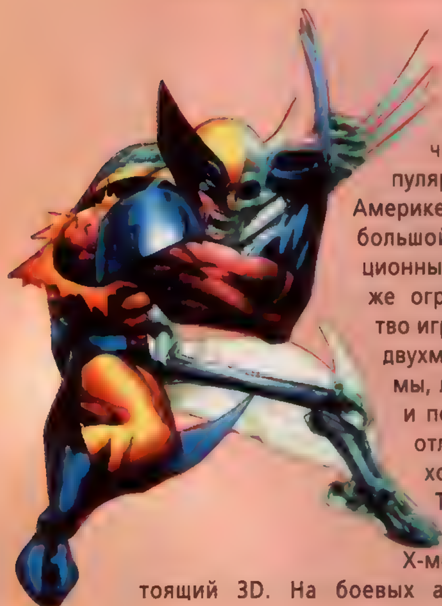


(Скриншоты к игре взяты с игрового автомата).

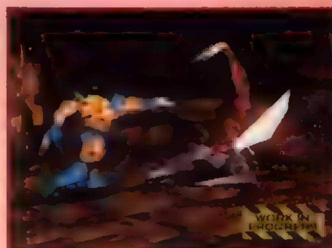


X-MEN

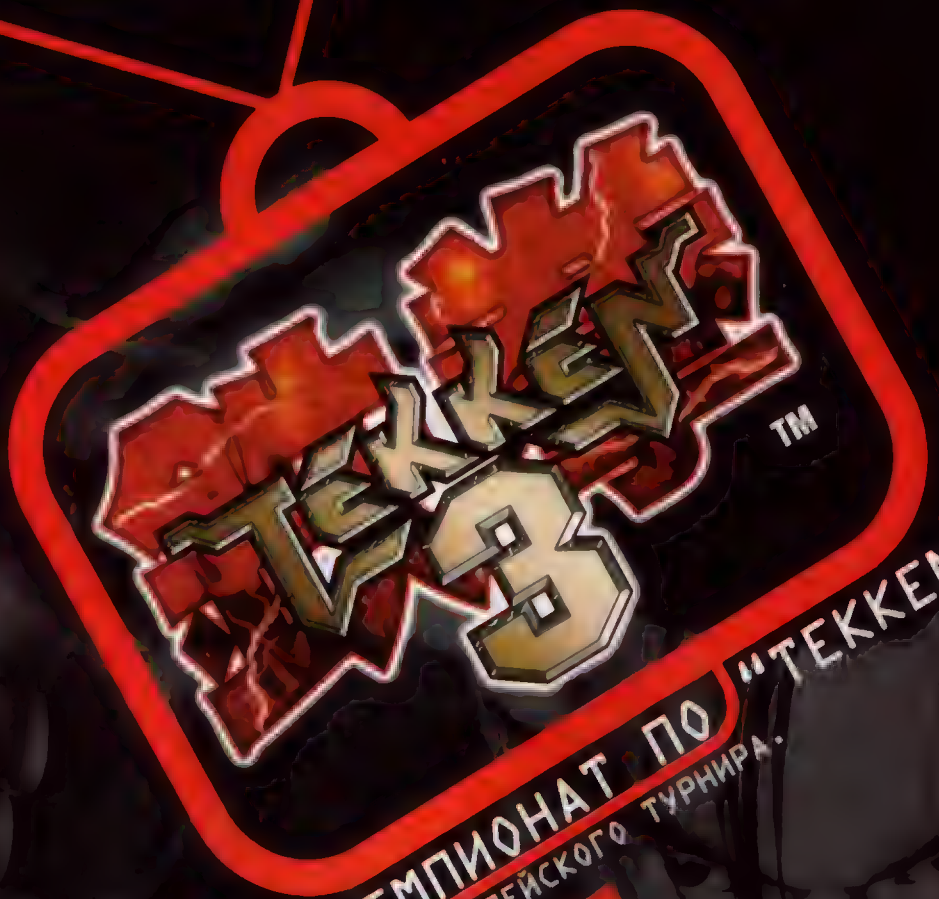
Жанр Драки **#Игроков** 1-2 **Разработчик** Syrox Developments



Серия комиксов X-men от Marvel Comics чрезвычайно популярна в Северной Америке. По ней создан большой мультипликационный сериал, а также огромное количество игр. Это были либо двухмерные платформы, либо драки, хотя и первые, и вторые отличались неплохой анимацией. Теперь же, впервые в истории, X-men'ов ждет настоящий 3D. На боевых аренах сойдутся Wolverine, Iceman, Storm, Blood, Gambit и многие другие известные «дети атома». Как и в любых полноценных драках, будет масса приемов, обещаны даже красочные, «трехмерные» (?!) добивающие комбы. Среди режимов игры пока предполагается лишь три варианта. Это story mode, vs. и special tounament, где вам предстоит «пройти» историю выбранного персонажа, сразиться с другом или просто поучаствовать в турнире. Что касается качества графического движка или AI, то на столь ранних этапах разработки говорить об этом еще рано. Можно лишь понадеяться на опыт разработчиков, и тогда весной следующего года, возможно, мы получим нечто особенное.



ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН



1-Й РОССИЙСКИЙ ЧЕМПИОНАТ ПО "TEKKEN-3"

В РАМКАХ ПАН-ЕВРОПЕЙСКОГО ТУРНИРА.

Для того, чтобы стать участником турнира, необходимо:
1. Приобрести оригинальную лицензионную версию TEKKEN-3 (PAL).
2. В режиме на выживание (survival mode) набрать максимальное количество баллов, записать результат на карту памяти и позвонить по тел. ...04.49. Результаты принимаются до 02.12.98.

Победитель российского турнира получает:
1. Оригинальную ...
2. Путевку в Лондон (3 дня) на пан-европейский турнир (гостиница, питание, авиабилеты в оба конца).

Победитель пан-европейского турнира получает:
1. 10.000 фунтов стерлингов.
2. Профессиональную игровую систему TEKKEN-3.

Дополнительная информация по тел.: 262-04-49;

PlayStation.

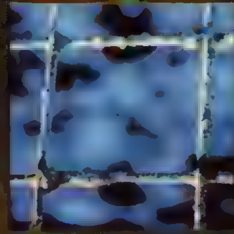
АДРЕСА МАГАЗИНОВ, ГДЕ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ ОРИГИНАЛЬНУЮ ЛИЦЕНЗИОННУЮ ВЕРСИЮ "TEKKEN-3" (PAL): ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп.3, Торгово-пешеходный комплекс); ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС (Сеть магазинов); МИР (Сеть магазинов); ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ МИР (Сеть магазинов); СОЮЗ (Сеть магазинов); ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, м. Юго-Западная, м. Ленинский пр-т); ИГРОТЕХ (Проспект Вернадского, 109, м. Юго-Западная); ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ: БУКА, тел: 111.51.56; ТЕППОСТАР, тел: 237.64.12.

НОВИНКИ

И ЗА-ЗА-ЗАЧЕМ МЫ-МЫ ТАК-ТАК СПЕ-СПЕ-ШИМ! К КОН-КОНЦУ ЭТ-ЭТ-ТОГО НОМ-МЕРА ВСЕ РАВ-РАВНО НЕ УСП-УПС-УСПЕЕЕЕМ!
ДЫК! ДЫК! ДЫК! ДЫК! ДЫК! ДЫК

SLIPPERY SURFACE

НОВИНКИ



ACTUA TENNIS

Жанр Спортивный симулятор | **#Игроков** 1-2 | **Издатель** Gremlin | **Разработчик** Gremlin

Выход игры – лето 1998 года

Кончается лето, но любителям тенниса отдыхать не придется — новый симулятор этой игры, Actua Tennis, надолго затянет их в виртуальный мир. И, судя по обещаниям компании Gremlin, они не пожалеют о том, что сменили свои пластиковые (а кто и деревянные) ракетки на джойстики приставок; фирма прямо заявляет, что игра станет очередным существенным прорывом в области спортивных симуляторов. Больше всего создатели игры гордятся своим новым 3D движком, который, по их словам, далеко продвинулся вперед со времен предшественника Actua Tennis, Actua Soccer'а и поможет удержать компании лидерство в области спортивных симуляторов. Он наполнен множеством красивых эффектов оттенения, тумана, сложными моделями зданий и спортивных сооружений. Новые процедуры билинейной фильтрации обещают практически покончить с резкими и неровными контурами поля, которые так часто встречаются в других теннисных симуляторах. При этом игра унаследует все те качества, которые принесли успех более ранним играм этой серии. Движения игроков будут занесены в анимационные последовательности при помощи новейших технологий трассировки и фиксирования, оживив фигуры персонажей координацией настоящих профессиональных теннисистов. То же касается и всех остальных участников большого теннисного действа — все их движения будут «проиграны» настоящими представителями соответствующих профессий. Для того чтобы приблизить игру к реальности, в игре, как и в большинстве других симуляторов такого плана, есть возможность «настраивать» игрока под себя, которая сводится, в основном, к выбору одежды, пола игрока и других характеристик «эстетического» плана. Матчи будут происходить на полностью трехмерных кортах, позволяя рассматривать происходящее с любой точки и угла зрения. В Actua Tennis с удовольствием будет играть и тот, кто слабо разбирается в правилах тенниса и даже не знает, должен ли мяч лететь сверху или снизу сетки. Дело в том, что игра будет следить за каждым вашим движением, и, после сложных и тщательных процедур оценки, встроенный комментатор произнесет свой вердикт соответствующей интонацией (видимо, чтобы его можно было бы понять и без знания английского). Кстати, комментаторы — вторая после 3D engine'а гордость создателей симулятора. Их голоса озвучивали местные британские знаменитости — Барри Дэйвис (Barry Davis) и Сью Баркер (Sue Barker), имена которых нашему игроку вряд ли что скажут. Возможность игры с живыми оппонентами в режиме multiplayer призвана скрасить ваше уныние после столкновения с умным AI в профессиональных турнирах. В Actua Tennis можно будет играть как один на один, так и в парах, в том числе в смешанных. Помимо этого, Actua Tennis наполнен массой приятных мелочей: автоматические повторы позволят вам анализировать свои ошибки при подачах, расширенная статистика как на вашего игрока, так и на его оппонентов даст возможность оценить уровень вашей игры и место среди противников, предматчевые брифинги познакомят с особенностями корта, на котором вам предстоит играть.

Все это должно помочь вам двигаться вокруг земного шара, одерживая победу за победой и, в конце концов, победив всех именитых профессионалов, стать первой ракеткой мира.

ЖДИТЕ ОБЗОРА

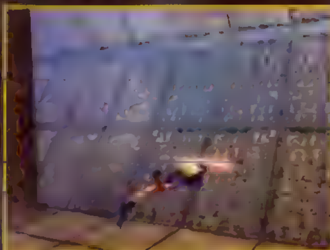
TOMORROW NEVER DIES

Жанр Приключение | **#Игроков** 1 | **Издатель** MGM Interactive | **Разработчик** Black Ops

Выход игры – конец 1998 года

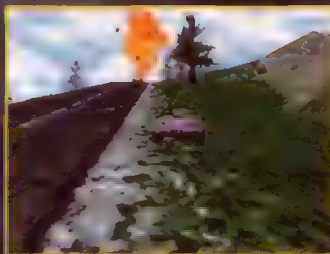
Если вы не смотрели фильм «Завтра не умрет никогда», вам не нравятся динамичные игры, в которых можно найти элементы самых разных жанров, и вдобавок вы питаете личную антипатию к Джеймсу Бонду, то ни в коем случае не играйте в Tomorrow Never Dies! Не понравится. Потому что Tomorrow Never Dies будет очень динамичной игрой, в которой можно будет стрелять, гонять на машинах и лыжах, снова стрелять и т.д. Кроме того, в главной роли — Джеймс Бонд. Но обо всем по порядку.

В сюжете игры можно найти много общего с лихо закрученным сюжетом фильма, который, как вы наверняка знаете, вполне оригинален и обладает массой достоинств для игры на Sony PlayStation. Однако разработчики обещают привнести в игру что-то свое, чего не было в фильме, притом, что основная линия сюжета не будет нарушена. Хотя Джеймс Бонд в фильме «Завтра не умрет никогда» не катался на лыжах, в игре Tomorrow Never Dies будет и это.



Вообще игра уже сейчас поражает воображение своей многоплановостью. Чего в ней только нет! Разнообразнейшие гонки практически на всех видах транспорта, великолепная стрелялка с видом от первого лица, интересные головоломки, которые придется решать в процессе игры. И все это сделано при помощи новейших технологий. Не буду говорить о том, что графика в Tomorrow Never Dies невероятна. Это вы сможете узнать сами, посмотрев на картинки. Помимо этого, разработчики обещают высокую скорость игрового процесса. Плюс первоклассные спецэффекты. Представить себе это практически невозможно, особенно учитывая то, что выйдет игра очень и очень не скоро. Ждать придется очень долго (лето 1999 года) — это единственный недостаток Tomorrow Never Dies.

Ожидается также, что можно будет использовать новые аксессуары для Sony PlayStation. Сами разработчики утверждают, что в Tomorrow Never заметно улучшится качество управления — оно будет очень отзывчивым и логичным, несмотря на насыщенность игрового процесса. Многочисленные игровые возможности — это еще одно важное достоинство Tomorrow Never Dies. Кроме того, будет предусмотрена возможность выбора сложности игры в более широком диапазоне. Это позволит настроить игру на любой вкус — еще одна деталь, которая говорит в пользу Tomorrow Never Dies.



Уже сейчас можно с уверенностью заявить, что игровой процесс будет отличаться фантастическим многообразием. Вам не придется скучать, думая, что делать дальше, но и за пару часов игру вы вряд ли пройдете. Похоже, что на этот раз все будет сделано так, как надо. Разработчики подошли к своему проекту со всей ответственностью и пониманием интересов современного игрока. А это, на самом деле, очень важно для тех, кто уже устал от однообразных стандартов, кто хочет получить что-то действительно новое и оригинальное.

Многие называют Tomorrow Never Dies чудом, которое, в принципе, создать на Sony PlayStation невозможно. Новейшие графические технологии, новаторство в подходе к игровым принципам, а также совершенно новая игровая концепция — вот что такое новая игра от MGM Interactive. То, что разработчики обещают, кажется, по меньшей мере, невероятным. Нас должен мучить только один вопрос: «А что же мы увидим в итоге?» Но, чтобы получить ответ, нужно дождаться выхода Tomorrow Never Dies.

ЖДИТЕ ОБЗОРА

НОВИНКИ

AKUJI THE HEARTLESS

Жанр 3D приключение | **#Игроков** 1 | **Издатель** ??? | **Разработчик** Crystal Dynamics

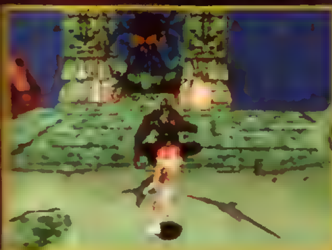
Выход игры – ноябрь 1998 года

Кто из игроков любит много крови? Да все! Чем больше ее, тем популярней игра. А если прибавить мистику, то это вообще хит. Что, не так? А как же быть с Resident Evil? Разве это не хит? Crystal Dynamics пошла именно по такому пути. После GEX'a это, мягко говоря, странно, но «в тихом омуте» что только не водится. Словом, если вы поклонник религии Вуду или же просто любите много крови, то эта статья именно для вас. Ну, а если вы не можете причислить себя ни той, ни к другой категории, то читайте все равно, будет полезно для общего развития.

Итак, вы — Акуджи бессердечный. Бессердечный не в том понятии, что жестокий, а в самом прямом. Ваше сердце вырвал ваш родной братишка. Он же по совместительству и могущественный жрец Вуду. К слову, Вуду — это существующая и на сегодняшний день религия, родина которой — далекая Африка. Прославилась же она своими кровавыми ритуалами и якобы возможностью создания зомби. Но вернемся к нашему герою. Дьявольскому брату по имени Orad понадобился какой-то шнурок, которым вы владели. Этот кусок старой веревки обладает сильными магическими свойствами, и получивший его становится Kesho. Но факт остается фактом: вы остались без сердца и спустились прямо в преисподнюю. Там, как вы сами понимаете, не очень приятно. Очень жарко, шляются туда-сюда разные висельники, зомби, черти, полуразложившиеся живые трупы и просто уроды. Общество не из приятных. Поэтому надо выбираться в материальный мир и там «настучать по рогам» вашему братцу, у которого явно было трудное детство.

Сделать это, как вы сами понимаете, не просто. Все население ада внезапно узнает о вашем намерении и пытается помешать. Но и вы не лыком шиты и можете использовать магию Вуду. Со временем она станет сильнее, но не достаточно сильной, чтобы преодолеть «систему безопасности» того места, где вы находитесь. Поэтому по ходу дела вам придется найти духов ваших далеких предков, которые помогут. Так выглядит сюжет игры.

Графически игра смотрится достаточно хорошо. Вид происходит в изометрической поверхности с плавающей точкой зрения (по научному — как в Tomb Raider). Движок использован от Gex. Ну, конечно, не оригинальный, сильно продвинутый и дополненный. Поэтому даже в стадии разработки скриншоты игры смотрятся весьма неплохо. Особенную зрелищность добавляют магические заклинания. Они самые разнообразные и меняются на протяжении всей игры. От какого-нибудь Light Bolt до Tiger Claws. Последнее заклинание действует как огромный «коготок», способный разрубить напополам всех, кто находится в поле зрения. Но сейчас графика — не самое главное в играх подобного жанра. Дело стоит за AI. Об этом говорит сам шеф проекта Akuji The Heartless Jim Curry: « AI — это одна из самых важных деталей в сегодняшних 3D играх. Поэтому в нашем сегодняшнем проекте AI стоит на первом месте. Вы сможете увидеть, как он меняется с возрастанием сложности уровней. В начале игры вы встретитесь с монстрами, мозги которых с трудом осознают, что им угрожает опасность. По мере продвижения к концу вас встретят действительно разумные создания, которые способны предугадывать ваши действия».



Что ж, игру осталось ждать не так долго. Судя по всему, она обещает быть интересной. Crystal Dynamics до сих пор нас не разочаровывала. По крайней мере, сюжет развивается не в изъезженном страшном будущем. Ну, а пока слушайте Voodo People от Prodigy.

ЖДИТЕ ОБЗОРА

ASSAULT

Жанр Стрелялка **#Игроков** 1-2 **Издатель** Telsar **Разработчик** CandleLight

Выход игры – сентябрь 1998 года

Будущее... Вторжение инопланетян. Апокалипсис. Ну почему в придуманном разработчиками видеоигр будущем обязательно происходят различные катаклизмы? Хотя бы раз сделали игру, в которой не нужно спасать планету от злобных захватчиков, уничтожать бесчисленные полчища несчастных мутантов. Чем им не нравится доброе и светлое будущее? Так нет, нужны войны, разрушения, экологические катастрофы и прочие гадости. Игра, о которой пойдет речь ниже, не является исключением.

Она называется Assault и представляет собой типичный Shoot-em-up (перестреляй их всех) а'ля Contra. Игра подобного жанра требует от вас лишь феноменальной реакции. Вам не придется думать — нужно лишь бешено тыкать кнопки, истребляя орды противников, тем самым спасая очередной мир от очередного нашествия очень нехороших пришельцев. В Assault все же присутствует сюжет, хотя его отсутствие вряд ли сильно повредило бы игре.

Итак, Земля, год 2198, мирный город Arcadia, на который неизвестно откуда падает неопознанный летающий объект. И вот этот НЛО начинает извергать из своих недр легионы мутантов, которых, конечно, же вам придется истребить. Вот такой вот сюжет.

В Assault вы будете представлять интересы порабощенных землян. На выбор представлены двое очень крутых солдат будущего — Reno Washington и Kelly Doyle. Оба отличаются друг от друга по нескольким характеристикам, а также владением конкретными видами оружия. Управляя этими двумя самыми отважными представителями рода человеческого, вам предстоит подавить агрессора. Лунатики расположились на шести огромных трехмерных уровнях, которые проходят в руинах Arcadia, кратере вулкана, на космическом корабле инопланетян и на их родной планете. Все уровни полностью интерактивны, разрушить можно абсолютно все, что не понравилось вашему карательному глазу. Множество Power up'ов будет разбросано на самых видных местах, самые ценные же спрятаны. Чтобы их отыскать, следует предпринять определенные действия, например, проломить стенку, нажать на невидимую кнопку. Прохождение уровней нелинейно, и их можно пройти несколькими маршрутами.

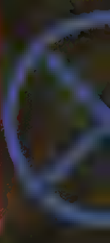
Враги, которые будут обитать на уровнях в гигантских количествах, обладают очень развитым искусственным интеллектом. Теперь они не будут тупо подставляться под ваши автоматные очереди, а станут устраивать засады, окружать вас. К различным врагам следует применять различную тактику. На начальных уровнях противник будет использовать против вас лишь грубую силу, а чем дальше вы проходите, тем умнее становятся ваши враги и мощнее их оружие. Кстати, оружие чужаков можно использовать против них самих. В конце каждого уровня, как всегда, предстоит уничтожить гигантского супер босса. Боссы будут потупее рядовых врагов, но их тупость компенсируется размерами и живучестью.

Графика в Assault выглядит просто потрясающе. Все уровни и монстры полностью трехмерны, предусмотрена возможность смены перспективы. Очень неплохо выглядят световые эффекты, но этим сейчас мало кого удивишь. В общем, графика в Assault — это самая сильная сторона.

В игре присутствует режим для одного игрока и огромное количество режимов для коллективных сражений, в которых можно играть вдвоем против компьютера, а также друг против друга, имеется еще несколько экзотических вариантов.

Assault должна порадовать многих любителей жанра и стать главным конкурентом новой CONTR'ы от KONAMI.

ЖДИТЕ ОБЗОРА

НОВИНКИ 

CENTIPEDE

Жанр Стрелялка | **#Игроков** 1 | **Издатель** Hasbro Interactive | **Разработчик** Hasbro Interactive

Выход игры – октябрь 1998 года

Centipede, или многоножка — название насекомых с большим количеством конечностей. Именно о насекомых и пойдет речь. Hasbro Interactive вспомнила о старой и очень популярной аркаде с одноименным названием. В той древней игре была своя история, и именно она положила начало нашей сегодняшней многоножке.

Дело происходит в исключительно фантазийных мирах. Все ландшафты и города придуманы специально для этого. Может быть, вы помните произведение Яна Лари под названием «Приключения Карика и Вали». Если в детстве вам этого не читали, то там речь шла о двух детях, которые выпили что-то в профессорской лаборатории и уменьшились до размеров муравья. В Centipede вы станете такого же размера, но не в результате несчастного случая, а из-за того, что вы принадлежите к целой расе таких людей. Они называют себя Wee People. Им противостоят насекомые, которые, естественно, сильно не любят этих людей. У них есть свой предводитель под названием QueenPed (королевоножка). Примерно раз в год она посылает свою бесчисленную и безмозглую армию на вас, на «людей». Но у людей есть мозги, а поэтому и традиции. Раз в год они где-то добывают палочку-указалочку. Эта самая указка из года в год выбирает героя, который в одиночку сможет справиться со всей армией и освободить все города. Нужно ли объяснять, что в этом году выбор пал именно на вас. Ну, точнее на «тоже человека» под именем Wally. Вас снаряжают, устраивают панихиду (на всякий случай), благословляют и, не спрашивая вашего мнения, выставляют за ворота. Считайте, что вам не повезло.

Таков сюжет. Теперь о самой игре. На ваш выбор будет предложено два варианта игры: классическая аркада и та же самая игра, только в 3D. Что выбрать? Да, следует поиграть и в то и в другое. Аркада — это классика, и удовольствие можно получить от нее при любом раскладе. Здесь вы будете сражаться за место в таблице рекордов. Но чего-то особенного не ждите. Просто поле, просто насекомые, просто изометрический вид, просто вы уничтожаете насекомых. Режим 3D — от него можно ждать побольше. Здесь вы — пилот странного и опасного насекомоазрушителя. И ваша задача не просто попасть в таблицу рекордов, а выполнять различные миссии: не только всех убивать, а освобождать от врагов город за городом. Вид предполагается из трех положений: из кабины, чуть выше кабины и виртуальный. По

замыслу разработчиков, смена видов во время игры будет иметь важное значение. Без них вы не сможете увидеть подстерегающую вас опасность, а так же многие красоты ландшафта. К слову, о пейзаже. Так как вы лилипут, то и местность остается соответствующей. Огромные травинки-деревья, грибы величиной с многоэтажный дом, комья земли становятся скалами... Но иногда действие будет происходить в лилипутских городах. Графика не отличается своей сногсшибательностью, движок не предусматривает сложных 3D моделей и безумных текстур. Но, несмотря на все это, игра выглядит довольно привлекательно, сохраняя на всем своем протяжении приличную частоту кадров. Ваши враги останутся прежними: стрекозы, пауки, скорпионы, сороконожки (представьте, каково было разработчикам прорисовывать каждую ногу). Множество врагов останутся прежними: как внешний вид, так и AI. Но прибавится множество противников, возросших как в размерах, так и интеллектуально. На каждом уровне будет жить свой босс.

В завершение можно отметить, что новое — это хорошо забыто старое. Ждем-с...

ЖДИТЕ ОБЗОРА...

DEAD IN THE WATER

Жанр Гонки со стрельбой **#Игроков** 1-2 **Издатель** ASC Games **Разработчик** Player One

Выход игры – ноябрь 1998 года

Наверное, многие помнят, несколько лет назад появился фильм «Водный мир». Мощная рекламная компания, участие голливудских звезд, тем не менее, не обеспечили фильму большой популярности. Сюжетно-идейные же предпосылки фильма были очень неплохи и, похоже, многим не дают покоя, в том числе и команде разработчиков Player One, готовящихся выпустить свой новый проект Dead in the Water.

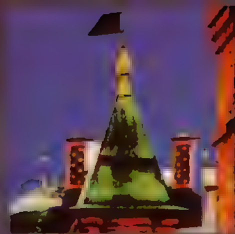
Действие происходит на нашей любимой планете в не столь уж далеком будущем. Мир, похоже, медленно, но верно погружается в пучину морскую. В общем, все, как обычно: власть в руках преступных группировок, правительства бессильны, выжившее население вооружается и, раздобыв мощную моторную лодку, отправляется искать лучшей жизни. Тринадцать же самых отчаянных морских волков каждый год собираются на своеобразный турнир, пытаясь выиграть некий таинственный приз, да и просто поправить материальное положение и хорошенько поразвлечься. Победителем считается тот, кто выжил. Все просто, надо постараться изжить всех оппонентов раньше, чем вы отправитесь рыбам на корм. Стандартно и затасканно, конечно, предыстория и сюжет сведены до минимума, но разве это так важно в подобных играх? Как вы уже догадались, проглядев скриншоты, придется не только аккуратно вписываться в крутые повороты, это было бы скучно, но и стрелять. И второе, пожалуй, будет доминировать над первым. Игровой процесс очень напоминает Twisted Metal и Viligiante 8 только на воде. Выбирать будем из тринадцати катеров, отличающихся, в основном, внешним видом. С другой стороны, это даже хорошо, по крайней мере, все участники будут находиться в равных условиях. Рассекать волны будем на десяти трассах, скорее, даже не трассах, а аренах, так как направление движения и маршрут — вещи довольно условные и мало кого интересующие. Арены расположены в самых разных районах мира. Например, одна из арен будет находиться в печально известном Бермудском треугольнике. По завершению трассы начисляется денежное вознаграждение, определяемое исключительно вашей активностью, вернее, агрессивностью. В общем, чем больше гонщиков не доедет до финиша, не без вашей помощи, конечно, тем лучше. Тотальное уничтожение различных архитектурных сооружений, коих довольно-таки много, также поощряется. Полученные деньги можно потратить на модернизацию своего катера. Здесь открывается обширное поле для деятельности, потому что модернизировать можно не только оружие, но и броню, а также двигатель. По мере модернизации катеру будет присваиваться новый уровень. Оружия много, более двадцати восьми видов — от мин и пулеметов, до ракет и атомных бомб. Да, будут и такие. Особенно полезны для обрушивания зданий. Разнообразить все это призваны бонусы, коих будет великое множество, как полезных, так и не очень. Конечно же, на трассах масса тайников. Вообще же, разработчики обещают несколько тайных трасс и режимов. Сейчас же присутствует режим турнира и разового заезда. Многопользовательский режим дает возможность играть как на одном экране, так и на двух при помощи соединительного кабеля.

Графическое оформление очень даже хорошее. Все трехмерно и интерактивно. При этом игра не будет тормозить. Звуковое оформление также на уровне.

До сих пор на PS не появлялась достойная стрелялка на воде. Все предыдущие попытки не увенчались успехом. Dead in the Water имеет все шансы разорвать этот порочный круг, а так ли это, станет ясно в октябре этого года.

ЖДИТЕ ОБЗОРА...

НОВИНКИ



SYPHON FILTER

Жанр 3D приключение | **#Игроков** 1 | **Издатель** SCEE | **Разработчик** SISA

Выход игры – сентябрь 1998 года

Вот и на PS совсем скоро должны объявиться свои «шпионские» игры. У Nintendo64 есть свой Golden Eye007, которым по праву может гордиться эта приставка и который вдохновил разработчиков игр на создание своих собственных такого рода произведений, а вот PS никак не дождется Metal Gear Solid, да и Tomorrow Never Dies тоже появится только осенью. Тут в гонку включается еще и Sony Interactive Studios of America, решившая порадовать всех уставших ждать своей новой игрой, носящей любопытное название Syphon Filter и представляющей собой смесь шпионского боевика с не нуждающимся в представлении Tomb Raider. Сумеет ли SISA преуспеть в своем благородном начинании — отдельный вопрос. Metal Gear Solid все же когда-нибудь выйдет (обещают осенью), а Syphon Filter, скорее всего, появится раньше него. Короче, тогда и разберемся. Так или иначе, но продукт SISA наверняка будет иметь свое лицо, а это уже что-то.

На время игры вам предстоит стать Габриэлем Логаном — человеком, возглавляющим секретную группу по борьбе с международным терроризмом. Логан должен предотвратить обещанную экологическими террористами страшную катастрофу — выброс в атмосферу вируса с устрашающим названием Syphon Filter. Зачем экологическим террористам понадобилось сотворить такую пакость, на данный момент пока неизвестно. Узнаем позже. Вас ждут 7 здоровых этапов (их называют еще миры), 16 уровней и 4 босса. Но наверняка, это не окончательно, так как игра все еще разрабатывается, и многое еще может сильно измениться. Очередному спасителю человечества предстоит выполнять ответственные миссии в самых различных местах: в городских парках, в подземке, на военной базе (как обычно) и еще много где. Миссии сильно разнятся по задачам, в них поставленным, а это обычно увеличивает удовольствие от игры и не позволяет ей быстро наскучить. Задания могут колебаться от расстановки бомб на объекты до уничтожения снайперов прежде, чем они успеют вас «снять». В последнее время все чаще сталкиваешься с тем, что разработчики пытаются запихнуть в игру побольше разнообразного вооружения. Так и на этот раз авторы Syphon Filter уже приготовили порядка двадцати наименований и пока еще не остановились, и, возможно, их будет больше. Но в данном случае это правильно — секретному агенту полагается большое количество средств борьбы с противниками. Вспомните, к примеру, сколько оружия было в Golden Eye! Известно, что некоторые виды оружия можно использовать только на определенных уровнях, (как, например, винтовку с инфракрасным прицелом, обнаруживающую мишень по теплу, исходящему от тела). Обещаются, что враги также не будут лыком шиты и окажут достойное сопротивление за счет высокого искусственного интеллекта. Верится с трудом. Сопротивление-то, может, и окажут, но от интеллекта ли это пойдет? Вопрос спорный. Нередко, особенно в старых играх, интеллект заключается в нечестной борьбе в игре с человеком. А это просто откровенно бесит! Что касается графики, то тут особенно беспокоиться не стоит. Судя по первым скриншотам, графическое исполнение игры будет на весьма высоком уровне с большой степенью детализации. И хотя это всего лишь картинки, но общее впечатление создается очень неплохое.

Теперь обладателям серой консоли с логотипом Sony остается только ждать выхода Syphon Filter и его конкурентов, в том числе один из самых многообещающих проектов года (даже если принимать в расчет все существующие видеоприставки) — Metal Gear Solid от Konami. А с ним продукт Sony, при всем уважении к нему, вряд ли сможет соперничать.

ЖДИТЕ ОБЗОРА...

FLUID

Я ТОРЧУ НА ЭТОЙ ДУРАЦКОЙ СТРЕМЯНКЕ УЖЕ ЧАС!.. НУ, ЧТО ОПЯТЬ КРИВО?!

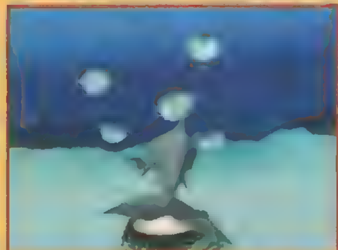
КОНЕЧНО КРИВО! СДВИНЬ ПРАВЕЕ, И НЕ СПОРЬ СО МНОЙ, А ТО ЗАСТАВЛЮ ВСЕ ПЕРЕВЕШИВАТЬ!

Жанр	#Игроков	Издатель	Разработчик
Интерактивное развлечение	1	SCEE	SCEE

Выход игры – август 1998 года

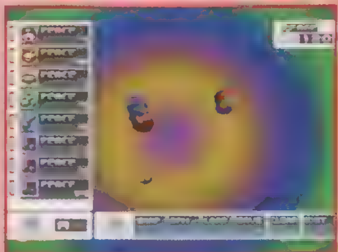
Предупредим: в обычном понимании слова Fluid — не игра. Здесь нет супергероев и суперзлодеев, нет разрушительных катаклизмов и уничтоженных вселенных, нет боевых заклинаний и плазменных винтовок. Здесь нет ни начала, ни конца, все ваши действия не обоснованы никаким сюжетом. В ближайших собратьях Fluid — таких, как Parappa the Rapper и Bust A Move: Dance & Rhythm Action — есть что-то стимулирующее вашу активность (хотя бы состязательный фактор в Bust A Move), но Fluid лишен даже этого. Что же, в таком случае? Его создатель утверждает: «Fluid — игра без сюжета и конца, в нее можно играть бесконечно, не терпя ни поражений, ни завоевывая побед».

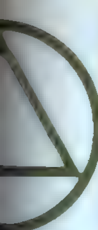
Fluid — это произведение на стыке музыкальной и игровой индустрии. Весь игровой процесс (если его так можно назвать) здесь состоит в собирании музыкальных сэмплов, звуковых паттернов и в усиленном ремиксовании композиций самых разных, но столь сейчас популярных жанров. Все они подходят под определение «электронщина». За джойстиком смогут прикорнуть как любители жесткого Эйсид Джаза, так и фанаты психоделического Drum'n'bass, брутального House, так и люди попроще — поклонники незатейливого техно. Если вас не устроит этот набор стилей — пожалуйста, милости просим, сэмплов хватит на всех: создавайте собственные, ни на что не похожие композиции. Я, например, увлекся астральным



эмбиентом, очень, знаете ли, атмосферная музыка получается. В аудиобиблиотеке игры хранится 600 звуковых образцов, каждый из которых может быть обработан при помощи разных фильтров: хотите — подбавьте реверберации побольше, хотите — вообще верх ногами переверните, погромче сделайте, задержки подбавьте. А потом на виртуальном восьмидорожечном микшере сведите все вместе и наслаждайтесь плодами собственных трудов.

До сих пор ни слова о том, как происходит сбор всех этих сэмплов, сказано не было! Поясняем: вы — дельфин. А раз так, то действие происходит под водой, в мире безмолвия. Под водой имеются порталы в другие части океанских глубин, где можно разжиться сэмплами. Потом вы находите студию, и все это миксуется в фантастические звуковые сплавы. Далее вы врубаете то, что настряпали, и продолжаете изучение подводных миров. Здесь приятные слова о Fluid кончаются. Пейзажи Fluid скучноваты. Сплошные голые скалы да камни, трудно найти хотя бы маломальскую водоросль. А коли такие есть — то очень уж прозрачны и неказисты. Что касается передвижения в водном королевстве, то оно вообще не происходит: сколько бы вы и куда бы вы ни плыли, фактически все остается на месте: все те же скучные, хилые рыбки (и то не везде), да сюрреалистическое уродство неких конструкций, обозванных порталами и студиями, заставляющее думать, что их авторы не научились строить фигуры сложнее шестигранных гаек и больших кубов. Краски игры — сплошной синий да голубой, световые эффекты почти совсем вымерли на пустынном дне. Единственное удовольствие — камеру повращать (тоже криво сделано — три положения), да из воды выпрыгнуть, на небо взглянуть и хвостом махнуть. Все звуковые достоинства игры искалечены графическим примитивизмом. Однако, в общем атмосфера Fluid очень медитативна и располагает именно к сосредоточенной и продуманной работе со звуком, благо эта возможность реализована прекрасно (игра завоевала одну очень престижную музыкальную награду). Спокойная игра для спокойных людей.

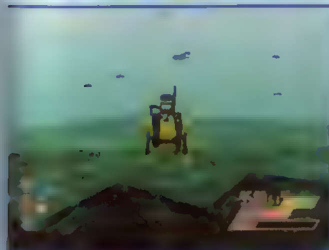
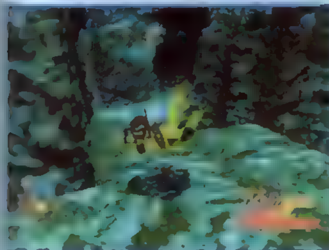




G-SHOCK

Жанр 3D-приключения | **#Игроков** 1 | **Издатель** Konami | **Разработчик** Konami

Выход игры – конец 1998 года

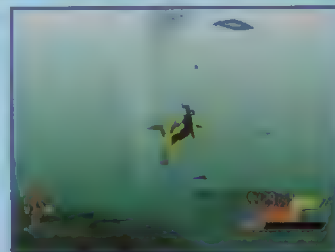



В декабре месяце известнейшая фирма Konami обещает явить на свет свою версию прекрасной Treasures of the Deep (далее TotD) от Black Ops под названием G-Shock. G-Shock не является рекламным продуктом, прославляющим наручные часы еще одной японской компании, а всего лишь вызывающим интерес клоном указанной выше игры. Подводные приключения нынче стали модными, чего не наблюдалось ранее, до выхода TotD. Эта совершившая небольшую революцию игра вызвала к себе пристальный интерес благодаря своему отличному графическому исполнению и неплохому игровому процессу. Ее успех не оставили незамеченным и разработчики игровых продуктов, что, похоже, порождает новую волну клонов. Всегда так бывает. Single Trac вообще запихнула под воду свой великолепный Twisted Metal. Получилось неизвестно что, носящее название Critical Depth. Hudson Soft готовит B.L.U.E.: Legend of Water, а уважаемая Konami, вместо того чтобы не позорить себя тем, что ее продукт будут называть отвратительным словом «клон», радостно сообщает о своем G-Shock. Как будто без него мы бы все померли.

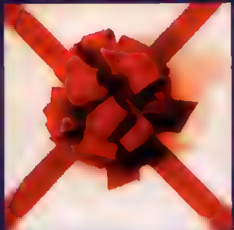
Нет, игру плохой назвать не удастся (хотя какое это удовольствие...), скорее она станет качественным представителем жанра, играть в нее будет интересно. Konami умеет делать хорошие игры. Но все-таки поощрять клонирование нельзя, а в G-Shock слишком уж многое позаимствовано у его предшественника, то есть из TotD. Не верите? Трудно поверить, что это делает Konami? Давайте разберемся.

Графически G-Shock сильно напоминает TotD, но это скорее плюс. Прекрасный подводный мир во всей своей красе: кораллы, водоросли, представители морской фауны. Причем с большой интерактивностью. Ну и как же без динамического освещения! Достанут ли световые эффекты уровня TotD — узнаем только с выходом игры, но даже если будут похуже, то, скорее всего, не намного. Сюжет очень прост и очень похож на сюжет TotD и, видимо, их общего вдохновителя — фильм «Искатели приключений» с Аленом Делоном в главной роли. Герой игры, которым и придется управлять, носит имя Джин Кейв (певцу Нику Кейву, посещавшему в этом году столицу, родственником он не приходится — проверено). Человек этот одержим мыслью сплавать к затонувшему в сороковых годах двадцатого века кораблю с простой целью — полностью его обчистить (для осуществления хрустальной мечты детства, надо понимать). Для этой цели, естественно, нужно специальное снаряжение, а на него, естественно, нужны деньги. Много денег. Их придется зарабатывать, обчищая маленькие вспомогательные корабли, собирая рассыпаные по дну монеты и различные ценные предметы. Прямо как в TotD. И это вроде бы и все. Ну, конечно, на дне вас поджидают различные опасности — злобные конкуренты и обитатели морей. Оружие для обороны (и нападения) — стандартное, разве что вот гарпун добавлен. Управление обещано простое и понятное всем.

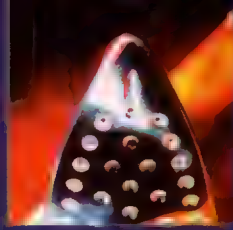
Получается довольно неплохая, красочная, добротно сделанная игрушка. Все бы хорошо, да только TotD уже давно вышел. Но, тем не менее, именно его поклонники, скорее всего, встретят G-Shock на ура. Если творение Namco/Black Ops пройдено и вы ждете чего-нибудь подобного, эта игра подойдет как нельзя лучше. Как что-то вроде очень хорошего, основательного add-on`a (дополнительных уровней). Но, может быть, Konami все еще изменит, и мы увидим «свеженькое». Кто знает. А пока остается играть в TotD, отстреливать акул и водолазов.



ЖДИТЕ ОБЗОРА



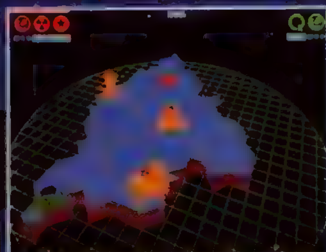
НОВИНКИ

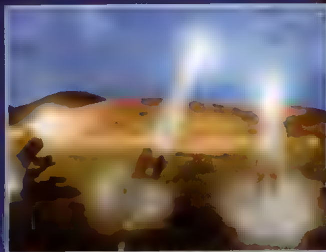


GLOBAL DOMINATION

Жанр Стратегия/стратегия **#Игроков** 1-2 **Издатель** Psygnosis **Разработчик** Psygnosis

Выход игры – декабрь 1998 года





Дайте завоевателю одну страну, и он захочет весь мир. Таков девиз Global Domination. Psygnosis нас еще не подводил с играми. На этот раз подобное тоже не произойдет. Хоть игра и находится в разработке — сделанное уже впечатляет. Но самое главное — идея.

Это опять смешение жанров. На этот раз стратегия смешана с аркадным стилем игры.

На дворе 2015 год от рождества Христова. Что-то странно, а где же разгулявшиеся преступники, где бравая полиция и самоотверженные герои-одиночки? Может быть, все это и есть, но мы о том никогда не узнаем. Подобные мелочи не касаются нашей грандиозной миссии. Все происходит на куда более высоком уровне. Ваша задача спасти/завоевать мир. Сначала вы еще зеленый курсант, и задачи вам поручают соответственные. Разобраться в каком-нибудь конфликте, отстоять далекую периферию. Разве это задание для Наполеона XXI века? Дальше вас повышают в звании, доверяют все более мощное оружие и новые территории. Так до тех пор, пока вы сами не станете начальником. По мере необходимости вы сможете участвовать в боевых вылетах и наблюдать воочию за исходом битвы.

Для осуществления этих поистине грандиозных планов вам предлагают различные боевые единицы. От обычных пехотинцев до крейсерских космических кораблей. Вот в таком масштабе происходит действие. Надо особо отметить, что оружие будет очень разнообразно. Оно собрано со всех эпох, начиная со II Мировой войны и заканчивая новейшими разработками будущего.

Вы сами будете заниматься стратегическим планированием, принимать большинство решений, которые в конечном итоге отзовутся определенным образом. Количество оппонентов в игре вы сможете определить сами при помощи мини-эдитора. В нем же можно определять и другие опции: заключать альянсы, выбирать уровень агрессивности завоевателей и так далее.

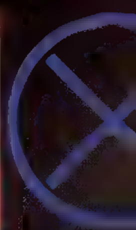
Global Domination будет предусматривать большое количество вариантов игры. Вы сможете выбирать между множеством сценариев, выбирать место действия и командование. Если вы не чувствуете, что сможете это сделать сразу, тогда пожалуйте в академию, где вас всему научат. «Голос» будет сопровождать вас на каждом новом шагу. Если вам не понравится сидеть в штабе и все время думать, то к вашим услугам аркадный режим игры. Там элементы стратегии попросту опускаются, и на первый план выходят сражения, где приходится думать о количестве патронов и иногда о прожитой жизни (ведь опасно все-таки).

Вся игра поделена на миссии. Вы их выполняете — продвигаетесь по службе, становитесь все «круче». Всего миссий обещают 20. Но это ничего не значит. К игре будут добавлены различные эдиторы, при помощи которых вы сами сможете моделировать собственные миссии и даже сценарии.

Теперь о графике. Сказать, что она будет просто великолепной — значит ничего не сказать. Как такое может выдерживать PS, просто непонятно. Для примера: на PC минимумом для Global Domination будет являться P133 с 3D акселератором, ну, а если без него, то P200. Требования просто рекордные. Так что радуйтесь, дорогие обладатели PS, что вам не надо будет тратить деньги на upgrade.

Игра появится уже скоро. Конечно, сейчас мы накормлены только обещаниями, но эти обещания слишком сладкие, чтобы их не проглотить. Ждем с нетерпением...

ЖДИТЕ ОБЗОРА



POY POY 2

Жанр Аркада **#Игроков** 1-2 **Издатель** Konami **Разработчик** Konami

Выход игры – август 1998 года

Так... Все, кто еще не наигрался в Poy Poy № 1 — шаг вперед из строя. Х-м-м... Многовато вас что-то. Ну? что же, поздравляем: у вас еще есть шанс стать нормальными людьми, добровольно отказавшись от этого пагубного развлечения, чье растлевающее воздействие давно известно всем учителям и родителям. А пока отложите старую игру: уже вторая часть на дворе. Специально для вас Konami «настругал» сиквел, который обещает стать самой «сумасшедшей, яркой, веселой и легкой», по словам менеджера Йона Слоана (Jon Sloan), игрой. Суть происходящего осталась прежней, без изменений, хотя получила достаточное количество «свежей крови» и необходимую долю новшеств. Если отбросить шуточную сторону игрового процесса, то его можно описать следующим образом: как и прежде, бревна и поленья крушат черепа врагов, обломки скал и булыжники нежно соприкасаются с затылками, бомбы с усаждающим слух треском разносят живые тела на куски. Несмотря на явно садистскую картину, дух веселья с дымом и воплями поднимается над полем боя, где все теперь стало окончательно трехмерным. Не осталось больше ни плоских территорий, ни псевдообьемных обьектов: все забито настоящими объемными конструкциями, появились уступы, скалы, многоуровневые ландшафты, так что отныне удовольствие от скидывания кирпичей на макушку противника стало еще более реальным. Изменения ощутимо отражаются на стратегии ведение боев. Теперь и пригнуться за уступом можно, и спрятаться под холмиком, чтобы врага подкараулить, и поленом по голове ка-а-ак вдарить! Действие, как и прежде, суетливо и сумбурно. Особенно в шумной компании таких же поклонников интерактивного маразма. Может возникнуть ощущение, что участвуешь во всеобщем помешательстве неигровых масштабов, но — подчеркнем еще раз — все очень весело и увлекательно. На «маразматической» стороне игры, на эстетике безумного прикола особенно настаивают дизайнеры игры. Poy Poy 2 — это веселое сумасшествие, доведенное до предела. Основной целью становится даже не количество убиенных противников, а количество надорванных от смеха животов и сломанных в игровом угаре геймпадов. На ум приходит некая очень древняя сеговская игрушка Generals Havoc & Chaos, чьи добрые традиции в какой-то мере воскресли в опусе Konami.

Кстати говоря, надо отметить, что игра стала посложнее, по крайней мере, попасть в противника не так уж легко: уворачивается, супостат, пригибается, прыгает да со спины зайти норовит. Характеристики персонажей не одинаковы. Возьмем, к примеру, самый простой — жизнь. У одного она может быть все 200 поинтов, а у кого-то — только 80. Зато этот «кто-то» бегает как гепард и прыгает как кенгуру — попробуй попади в такого! А уж если ему посчастливится отхватить какой-нибудь из 23 существующих power-up-ов, дающих самые непредсказуемые эффекты, то пусть все оппоненты берегутся! В общей сложности предвидится 16 уникальных героев, которым предстоят сражения на 10 не менее уникальных территориях: от каменистых плато до ледяных торосов.

Так или иначе, стоит задуматься, как иногда важны не навороченный сюжет, не количество полигонов очередного монстра, не навевающая тоску длиннота темных коридоров, а умение просто развеселить играющего, просто увлечь, просто вовремя выпустить продолжение для простой, но столь любимой, игры.

ЖДИТЕ ОБЗОРА

CROC 2

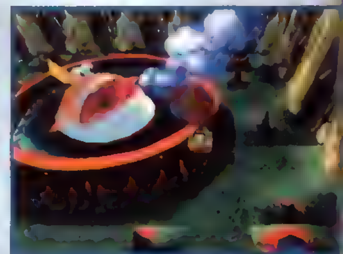
Жанр 3D-платформенная бродилка | **#Игроков** 1 | **Издатель** Electronic Arts | **Разработчик** Argonaut Software

Выход игры – декабрь 1998 года

Argonaut Software была в своем роде пионером в применении 3D технологий для платформенных бродилок. С тех пор по ее стопам пошло немало компаний. Но Croc: Legend of the Gobos остался в памяти как первая игра на PS такого рода. Совсем недавно Argonaut Software решили сделать для Croc сиквел. Так родилась идея о Croc II. А продюсером этого и предыдущего проекта выступил Dave Stalker.

После того как Croc (для непосвященных: этот милого вида крокодильчик — главный герой игры) победил злостного Baron Dante, он оставил ставший родным остров ради того, чтобы найти родителей, которые пропали давным-давно. Но Croc не знал, что его главный враг остался в живых и был довольно силен. С этого и начинается игра. В каком направлении будет развиваться сюжет пока секрет. Но думается, что он будет не хуже своего предшественника.

По словам Дейва Сталкера, движок игры останется прежним. Только, как это водится, он будет сильно усовершенствован. Появится хорошая частота кадров (не ниже 30 в секунду). При разработке новой концепции игры были использованы пожелания игроков, которых оказалось немало. Теперь Croc сможет совершать несколько новых движений, например, поднимать с земли мусор и швырять его в своих врагов. Он сможет использовать некоторые предметы для усиления или изменения своих способностей. Но это еще не все. До ума возможности главного героя пока не доведены, поэтому, скорее всего, появятся еще новые. Очень хочется надеяться, что новым Croc'ом можно будет нормально управлять, так как плохой контроль был главным недостатком прошлой игры.



На этот раз Croc посетит множество новых миров. Сейчас уже точно решено, что он побывает на Диком Западе, в Деревне инков и в Снежном мире. Но это опять-таки не все, дальнейшие миры пока в разработке. Кстати, его друзья, Gobbo, теперь будут меняться в зависимости от мест, где они живут. Так, на Диком Западе они, естественно, выглядят как ковбои.

Уже точно известно, что в Croc II будет больше сегментов-подуровней, где Croc будет летать, ездить, плавать и так далее. Для него уже есть специальное плавательное снаряжение, коньки, плавательные средства и воздушный шар. Все это поможет достичь победного конца, а то и вовсе без этого нельзя будет обойтись. Например, на воздушном шаре вы сможете быстро преодолевать большие расстояния, но в этом случае исследование пропущенного сегмента станет возможным лишь в случае возвращения. А именно в таких местах будут находиться главные секреты игры.

По словам продюсера, весь мир игры будет состоять из множества маленьких сегментов. Это, скорее всего, будет сильнее затягивать игру, навевая мысли: «Вот, еще один сегмент и иду делать уроки...». Но, видимо, в этом случае до уроков дело не дойдет. Слишком интересен этот интерактивный мир.

Возможно, вам будет интересно узнать, что Argonaut решила покорить новый аналоговый контроллер — Sony's Dual Shock. Но это к слову, пусть лучше поработают над управлением.

Ну и в завершении можно сказать, что Croc II станет достойным продолжением своего предшественника. Планируется введение достаточного количеств новшеств как в самом игровом процессе, так и в графике, но не так много, чтобы приверженцы первой части заподозрили, что они играют в другую игру.

ЖДИТЕ ОБЗОРА...

QUAKE 2

Жанр 3D-боевик | **#Игроков** 1-2 | **Издатель** Activision | **Разработчик** ???

Выход игры – ???

Итак, свершилось! Одна из самых нашумевших игр жанра 3D-action скоро окажется доступна пользователям Sony PlayStation. Впрочем, это пока единственный факт, о котором можно говорить с твердой уверенностью. Обо всем остальном пока можно только догадываться. Так, Activision еще даже не анонсировала разработчика, который займется переносом Quake II с PC на Sony PlayStation.

Вы, один из солдат космического отряда специального назначения, вместе с другими отправляетесь на планету враждебных инопланетян, с целью устранить угрозу для Земли раз и навсегда. С огромного военного крейсера на поверхность планеты запускается тысяча капсул с бойцами. Разумеется, в пути что-то случилось, и в результате вы оказались за многие километры от точки назначения. Вы отправляетесь в опасный путь, по пути выполняя разнообразные задания своего командования. Фактически, это и есть сюжетная завязка Quake II на Sony PlayStation. Впрочем, сюжет будет развиваться и в процессе самой игры.

Наверное, каждый знает, что надо делать в Quake II. Бегать и стрелять. Стрелять и бегать. Иногда прыгать, но это уже реже. Уровни для Quake II на Sony PlayStation будут полностью переделаны, дабы устранить технологические недостатки платформы и воспользоваться ее достоинствами. Но не стоит заранее расстраиваться: обещается, что общая структура и архитектура уровней останутся неизменными, так что знакомые ощущения вам гарантированы.

По идее, все в Quake II на Sony PlayStation должно оказаться таким же, как и в Quake II на PC. Однако кое-что все-таки будет изменено. Так, например, к уже известным видам оружия Activision планирует добавить еще несколько. Среди них хотелось бы отметить особо лишь мины, которые будут радостно взрываться при приближении врага, да очень необычный психотропный генератор. Стреляя из последнего, вы сможете осветить территорию, на

которой вы находитесь. Однако этим дело не ограничится. Свет создаст специальные нервные импульсы, которые отрицательным образом воздействуют на разум монстров. И если раньше враги стремились вас уничтожить, то теперь они просто замрут в нерешительности и будут неуверенно потирать лапки, предвкушая собственную смерть. Появятся и новые монстры. Разумеется, будет также изменен режим сетевой игры. Для Quake II на Sony PlayStation Activision планирует создать новый графический движок, с которым игра оказалась бы более динамичной и красивой, чем она окажется после обычного переноса.

Конечно, графически Quake II на PS окажется более заурядной игрой, чем на PC. И это, в принципе, неудивительно. С другой стороны, Activision планирует сделать игру еще более динамичной. Так что не стоит особенно убиваться по меньшему количеству полигонов, из которых склеены монстры, — главным все-таки остается атмосфера, игровой процесс. А то, что с этим все будет в порядке, сомнений не вызывает.

Итак, в ближайшем будущем нам предстоит увидеть еще одно лицо знакомой игры. От таланта разработчиков зависит то, насколько это лицо будет привлекательным. Хотя, конечно, Quake II на PlayStation можно полюбить лишь за то, что это Quake II. (Так как ни одной реальной картинки с ожидаемой игры нет, то пока наслаждайтесь просто рисунками, выполненными 19-ти летними художниками. Один из них — иностранец со странным именем Dhabih, а другой — наш соотечественник Павел Лагутин.)

ЖДИТЕ ОБЗОРА...

PREMIER MANAGER'98

Жанр Симулятор менеджера **#Игроков** 1-4 **Издатель** Gremlin **Разработчик** Gremlin

Выход игры – лето 1998 года

По завершении Чемпионата мира во Франции игры о футболе стали появляться, как грибы после дождя. Можно вспомнить World Cup-98 или серию FIFA. Однако, именно Premier Manager-98 нашим соотечественникам не хватало. Любой болельщик, смотря очередную игру российской сборной, наверное, не раз хватался за сердце и восклицал: «Ну, кто же так играет!!!», в душе мечтая «научить этих балбесов настоящей игре». Поздравляю, теперь у вас появилась такая возможность. И вы сможете ощутить всю полноту обязанностей футбольного наставника с Premier Manager-98. Осталось лишь доказать, что ваши истерические вопли у телевизора — это не минутное проявление чувств, а задатки гения.

Для того, что бы играть в Premier Manager-98, необходимо иметь хотя бы минимальное представление о футболе в целом, о системе 4-3-4, в частности, а также разбираться в финансах. Без этого ваше серое вещество в голове будет отказываться воспринимать игру после первых же трех минут. Задача одна — поднять своих «орлов» на самую верхотуру турнирной таблицы. В противном случае, под конец игры вы станете банкротом с целой кучей бездельников — футболистов, массажистов и т.п.

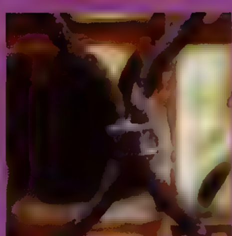
Начав игру, сразу же понимаешь всю значимость своей персоны. Вы даже не наставник, а скорее аналитик или, если хотите, полководец. Одним словом — менеджер. Выбрать из команды лучших игроков — раз! Выработать свою неповторимую тактику игры — два! Замучить футболистов тренировками — три! Параллельно с этим — следить за тем, как ведет себя потенциальный противник; периодически переманивать к себе лучших игроков из других команд и, естественно, не забыть всыпать по первое число своим ребятам за проигранный матч.

На вас висит вся бухгалтерия команды. Вот где нужен холодный расчет. Кому-то нужно подписать контракт, а кому-то дать от ворот поворот. Много, дескать, вас здесь ходит. Да за такие деньги я себе звезд наберу, а не бездельников. Кстати, насчет последнего не обольщайтесь — пока ваш клуб действительно не станет высоко рейтинговым, о «звездах» можно забыть: футболисты просто будут игнорировать ваши предложения о работе.

Игра захватывает с первых минут. И все это — на фоне таблиц, бланков, рейтингов, схем и т.п. Правда, поиграв минут пять и втянувшись в эти бюрократические хитросплетения, — уже не до картинок. И отсутствие активных действий совсем не портит Premier Manager-98. В конце концов, кесарю — кесарево, а Рональдо — Рональдово. Кто-то хорошо играет ногами, а кто-то — головой. Кстати, искусственный интеллект у этой игры — дай Бог, какой. Если вы выиграли первый матч, то абсолютно не факт, что при таком же построении защиты и нападения у вас получится повторить свой подвиг. Следующая команда учтет все особенности прошедшего матча, сделает выводы — и вот вам, их «ответ Чемберлену». Хотя минусы у этой игрушки тоже есть — это музыка, однообразна до ужаса. Через час, после таких рулад, хочется сделать звук на телевизоре по минимуму, чтобы не мешал.

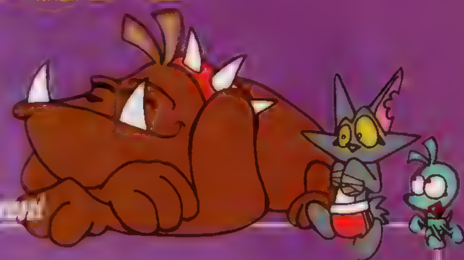
Одним словом, была бы у меня такая возможность, я бы посоветовал эту игру приобрести крупным компаниям, которые набирают аналитиков на работу. Если претендент справится с «Premier Manager-98», то значит — классный специалист, а если нет — гнать его в три шеи. Ну, а у игроманов другая цель — стать (хотя бы в этой игре) лучшим футбольным наставником всех времен и народов.

ЖДИТЕ ОБЗОРА



НОВИНКИ

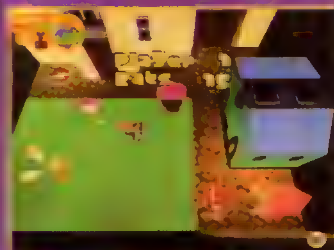
RAT ATTACK

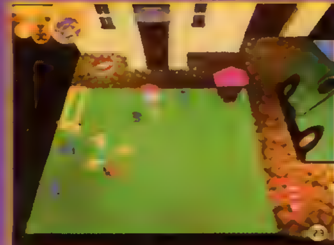


Жанр 3D приключение | **#Игроков** 1 | **Издатель** Mindscape Entertainment | **Разработчик** Pure Entertainment

Кому только не приходилось в видеоиграх заниматься спасением человечества! За годы развития игровой индустрии эта благородная задача выпадала на долю супер-героев, колдунов, десантников-одиночек и т.д. и т.п. Но на этот раз роль последней надежды человечества досталась существам вполне обыденным — обыкновенным (ну, может быть, и не совсем обыкновенным) кошкам. Вот уж воистину фантазия разработчиков не знает границ. Хотя недаром говорят, что кошки — животные очень умные и сообразительные. Таким при случае и мир спасти — раз плюнуть. Как говорил популярный отечественный мультперсонаж:»А что? Я еще и вышивать могу, и на машинке...».

Сюжет игры прост. Группа пушистых братьев наших меньших под предводительством хвостатого профессора Julius`a (не волнуйтесь, он вовсе не мутант, он всего лишь кот) организовала сверхсекретную организацию под названием Scratch Cat's. Целью их жизни стало творить добро и бороться со злом во всех его проявлениях. Но все было тихо, и коты, возможно, так и провели бы остаток жизни в безвестности, помогая обездоленным старушкам и гоняя бродячих собак, если бы не удачное (или правильнее будет сказать, неудачное?) стечение обстоятельств. На многострадальную матушку-Землю занесло очередного супостата. Угроза пришла оттуда, откуда никто не ждал, а именно из космоса. Две космические крысы со звучными именами Jefferson и Washington развили кипучую преступную деятельность, и вот теперь Земля стоит на грани порабощения отвратительными грызунами. И остановить это нашествие могут лишь геройские коты (конечно же, под управлением не менее геройского игрока).





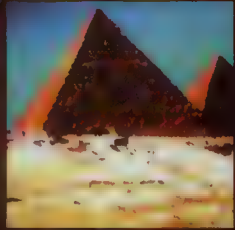
Игра была разработана недавно созданной командой Pure Entertainment. Rat Attack — их дебют на рынке видеоигр. Но несмотря на молодость, опыта им не занимать: члены команды — в игровой индустрии не новички и успели приложить руку к созданию множества игр, ставших хитами. Разработчики постарались и приложили максимум усилий, чтобы их первый блин не вышел комом. Цель игры, как ни тривиально это звучит, — ловля мышей. Игрок, управляя одним из котов, должен всеми доступными средствами

изничтожать зарвавшихся грызунов. Причем сделать это желательно до того, как серые бестии сумеют все вокруг разбить и перевернуть вверх дном. За поломанные вещи у игрока будут вычитаться очки.

Проходить игру можно любым из восьми имеющихся суперкотов. Причем все они существенно отличаются друг от друга. Кто-то быстрее, кто-то сильнее, а у кого-то выше сопротивляемость ударам. Кроме того, каждый зверек имеет свой неповторимый специальный удар. Благо в игре найдется, кого колотить! Авторы обещают десять различных видов крыс плюс особые крысы, которые смогут при помощи мутагенного аппарата превращаться в вампиров и прочую неприятную нечисть. Так что будет весело. На пути к спасению человечества игроку придется пройти более ста уровней, каждый из которых имеет свой особенный дизайн и оригинальное музыкальное оформление. В игре используется специальная технология компрессии звука. Это позволило разработчикам для каждого уровня записать свою собственную мелодию, и при этом качество звучания не уступает компакт-диску. Также обещано множество невероятных спецэффектов, впечатляющие боссы, поддержка многопользовательской игры (до четырех человек одновременно на одной приставке) и безумно динамичный игровой процесс.

Ну что ж, звучит интригующе. Остается пожелать молодым разработчикам всяческих успехов.

НОВИНКИ



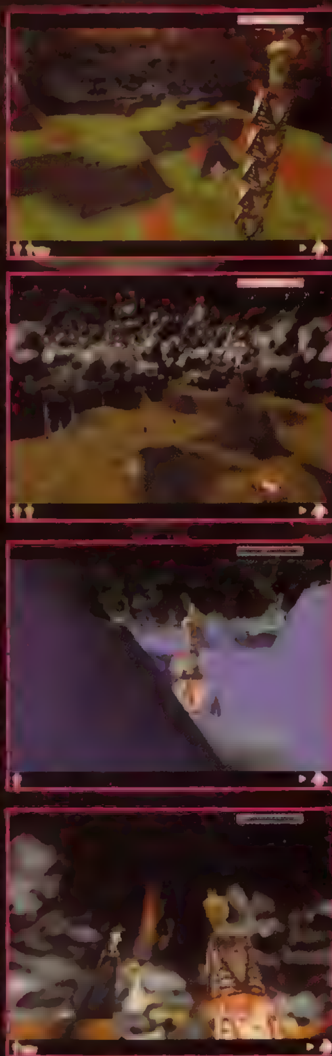
SENTINEL RETURNS

Жанр Логическая стратегия **#Игроков** 1-2 **Издатель** Psygnosis **Разработчик** Psygnosis

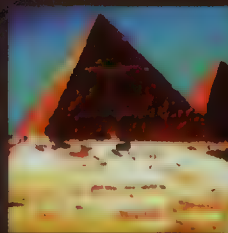
Выход игры — лето 1998 года

Выход этой игры вызовет волну сентиментальной ностальгии у игроков Playstation. Одни вспомнят предшественника игры, Sentinel для платформы Commodore 64, игру, выпущенную более десяти лет назад и бывшую одной из первых разработок в области полигональной графики, другие — трудное безкомпьютерное детство и игру в «царя горы» во дворе собственного дома. Цель игры довольно проста для понимания: находясь на некотором виртуальном склоне, игрок должен подняться на его наивысшую точку, по странному совпадению занимаемую Sentinel'ем, «царем горы». Чтобы пройти всю игру, вам нужно будет это проделать ровно 1000 раз, число, равняющееся количеству уровней в Sentinel'е. Это, кстати, в 10 раз меньше, чем было в оригинальной версии с С64. Сам процесс игры опутан сетью сюрреализма и техногенной абстрактности. Начнем с того, что все в игре, включая самого персонажа, прежде всего, являются сгустками энергии, а их материальные оболочки выступают как нечто второстепенное. Sentinel, будучи неким «детектором» энергии, созерцает окружающую его действительность и, замечая слишком интенсивные проявления энергии, поглощает их вместе с тем, что их порождает. Для этого он совершает вращающееся движение, вонзая взгляд в различные области мира, разделенного на квадраты, как шахматная доска. Для вашего передвижения доступна только та часть мира, которая «расчерчена» под шахматы, а это значительно усложняет вашу задачу. Каждое из встречающихся в игре «тел» имеет свою энергетическую «цену». Так, деревья оцениваются в одну энергетическую единицу, каменные глыбы — в две, ну, а

сам герой «ценится» в три единицы. Sentinel может стерпеть единичные проявления энергии, так что против деревьев он ничего не имеет, но все остальное подлежит немедленному уничтожению. Поэтому вам нужно держаться подальше от его ищущего взгляда, а это сделать не так легко простому сгустку энергии: вы даже не можете двигать собственное тело, все, что в ваших силах, — создавать себе тела и телепортировать их с «клетки на клетку» шахматного поля. На это все затрачивается драгоценная энергия, которую можно восстанавливать, поглощая свои старые тела или подворачивающиеся под руку деревья. Сложный процесс передвижения может облегчить создание булыжников: затрачивая энергию, вы можете конструировать камни, что в дальнейшем может укоротить и укоротить ваш путь к вершине. Стиль игры сохранился со времен первого Sentinel: все те же сюрреалистичные, футуристические пейзажи в странной угловатой местности. В остальном графика игры далека от своего прародителя с С64 — интенсивная текстуризация и множество великолепных эффектов заднего плана заставляют игру казаться чем-то абсолютно новым и современным. Удовольствие от игры получат лишь истинные тактики и стратеги. В ней очень удачно сочетаются тактический элемент и нечто, что порождает то параноическое чувство, которое знакомо каждому любителю аркад: игрок должен одновременно продумывать свои дальнейшие действия, разрабатывать маршрут, рассчитывать количество энергии и при этом не попадаться в лапы злобного Sentinel'я. Sentinel Returns станет достойным пополнением коллекции любителей стратегий, логических и тактических игр, которых, кстати, на Playstation не так много.



НОВИНКИ

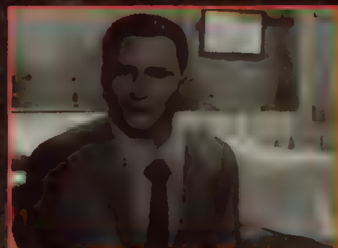


SILENT HILL

Жанр Приключения | **#Игроков** 1 | **Издатель** Konami | **Разработчик** Konami

Выход игры – декабрь 1998 года

Темное наследие Европы прошлого тысячелетия — страшные истории со всех краев Старого света, вобравшие в себя атрибутику большинства просуществовавших на ее территории культур — не зря проделало свой длинный путь до наших дней. Все это многообразие нашло свое воплощение в компьютерных играх. Игра Silent Hill получила свое название от одноименного городка, маленького и тихого, где, как и подобает таким местам, происходит нечто странное. С самого начала игры с персонажем, за которого вы играете, происходят всякие неприятности. Еще не доехав до Silent Hill'a, он сталкивается со странной цепочкой несчастий: сначала попадает в автокатастрофу, а потом, придя в себя, обнаруживает, что пропала его дочь. Как и свойственно всем сюжетам американского образца, герой на протяжении всей игры предпринимает только те действия, которые противоречат здравому смыслу. Поэтому, обнаружив исчезновение своей дочери, он не утруждает себя уведомлением компетентных органов, а собственноручно пускается на поиски чада. Добравшись до города, подозрительного одним своим внешним видом и покинутыми улицами, он начинает исследовать каждый его уголок, не особенно задумываясь о безопасности своего предприятия. Вот тут-то ищущий отец и обнаруживает существование второго, параллельного Silent Hill'a, чья мрачная действительность холодит душу гораздо сильнее, чем земное отражение города. При этом все действия, предпринятые в земном Silent Hill'e, каким-то образом влияют на второй, сумрачный мир города, и наоборот. Как именно это происходит, предстоит узнать вам, во всяком случае так, не без доли злорадства, заявляет компания Konami. Таким образом, взвавшись в то, чем по идее обязана заниматься полиция, отец должен будет не только найти пропавшую дочь, но и установить взаимосвязь между двумя мирами, а заодно и выяснить, куда подевалась значительная часть населения города. Процесс игры построен по наиболее простому принципу приключений — почти все действия можно будет осуществить простым нажатием кнопки, даже инвентарь героя, главный атрибут квестов, отодвинется на второй план. Немаловажным для успешного прохождения игры будет общение с другими персонажами, которые нередко будут пытаться помешать вам. Игроку стоит быть поосторожнее с выбором знакомых, а также поразмышлять, кому же все-таки доверять. Ведь и рассказы персонажей в игре тоже построены по любимому американскому принципу — все истории героев утверждают прямо противоположное друг другу, при этом претендуя на роль единственно верной версии. Графика игры красива с художественной точки зрения, хотя особого прорыва в самой технологии не очень-то заметно. Разработчики игры, как и все их предшественники, не преминули воспользоваться мрачным сюжетом и опустили графическое окружение в полутьму, растворив все заметные проблемы в темной палитре. Единственная примечательная в этом плане деталь игры — довольно приятные процедуры освещения: фонарь главного героя постепенно вырывает из мрака различные мерзости, которыми изобилуют темные углы города.



Может быть, эта игра и не станет очередным межплатформенным шедевром, но почетное место среди представителей этого жанра на Playstation ей обеспечено, тем более, пока что конкурентов в этом жанре на Sony не так много.

ЖДИТЕ ОБЗОРА

TAIL CONCERTO

Жанр 3D-приключение **#Игроков** 1 **Издатель** Bandai **Разработчик** Bandai

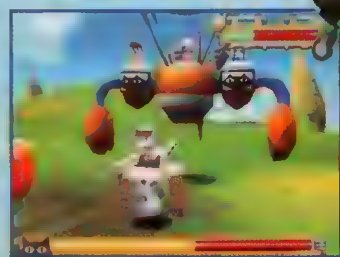
Выход игры – декабрь 1998 года

Компании Bandai, несмотря на всю ее глобальность и масштабность, еще никогда не везло по крупному с видеоиграми. Во всех областях развлекательной индустрии Bandai процветала и ширилась, но только не в том, что касалось игр. Была локальная японская популярность, но желанное мировое признание не приходило. Был неплохой файтинг — Dragonball назывался, да и тот как-то остался незаметен на фоне многочисленных Tekken-ов. Однако японцы люди упорные, просто так их не обескуражишь. Поднатужились и сделали нечто. И назвали они это «нечто» Tail Concerto. Когда знакомишься с этим новым произведением, то кажется: ребята из Bandai призвали на помощь духов, витавших над планами создания Mega Man Legends от Capcom. Жанр обеих игр один и тот же, сходство временами поразительное, но сравнение, пожалуй, в пользу Bandai. Прежде всего, в Tail Concerto платформенности побольше.

Итак, начнем с сюжета. Действие игры происходит в мире Peree, который населен плохими кошками, совершающими злостные преступления, и хорошими мышками, охраняющими законопослушных граждан от кошек. Точнее, вам придется управлять одним героем-мышонком, совершающим подвиги во имя своей прекрасной мышиной принцессы. Позволю себе небольшое отступление. Дело в том, что дизайнеры Tail Concerto работают в стиле тривиальнейших японских мультиков, где у всех положительных героев, независимо от пола и принадлежности к людям/нелюдям, невинные глазки на пол-лица и волосы перьями торчат, а у всех отрицательных — злорадные усмешки и хитрые физиономии. Вследствие этого в течение долгого времени определить, кто же борется с гадкими кошками, не представлялось возможным. Высказывались различные точки зрения, начиная от той, что полицейскими в мире Peree являются собаки, до той, что кошек отлавливают лисы. В конечном итоге, это оказались мыши под командованием бравого генерала собаки. Но вернемся к игре.

Будучи положительным полицейским, вы путешествуете по городам, полям и островам мира Peree, отлавливаете кошек, выполняете спецзадания и решаете несложные пазлы. Стоит заметить, что сюжет не ограничивается простеньким противостоянием: постепенно перед вами вырисуется картина глобального приключения. Но это потом. А пока вы управляете своим паровым роботом-скафандром, ловите котов и запихиваете в мешок. Можно расставлять замечательные ловушки-пузыри: рабочий процесс очень облегчается. Ваши враги тоже на месте не сидят: увидев вас, они очень живописно выпучивают свои японские глаза и с дикими воплями уносятся прочь, поднимая облака виртуальной пыли.

Мир Tail Concerto сделан глобально и очень красиво. Огромные, сложные и живописные конструкции, яркие чистые цвета; создается впечатление, что на самом деле участвуешь в мультипликационном развлечении. Все это свидетельствует о хорошей продуманности атмосферы. Быстро забываешь о реальности и четко «въезжаешь» в законы вселенной ТС. Вот, к примеру, приятно полетать с встроенным джетпэком с одного острова на другой (следите, чтобы топливо не кончилось: так прямо в океан и рухнете). Анимация очень естественна и динамична даже для своего жанра. Что касается управления, то оно довольно удобно и поддерживает Dual Shock контроллер.



Одним словом, можно быть уверенным, что на этот раз Bandai явно удастся завоевать всемирное признание на все 100 %.

ЖДИТЕ ОБЗОРА...

X-FILES

Жанр Приключение **#Игроков** 1 **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** Hyperbole Studios

Выход игры – сентябрь 1998 года

Продолжающиеся вот уже шестой год бесконечные похождения двух секретных агентов ФБР Даны Скалли и Фокса Малдера, кажется, не только не надоедают зрителю, но и вызывают все больший интерес. По завершении уже пятого сезона съемок телесериала X-Files (в Америке популярные сериалы снимаются и показываются сезонами — с сентября по март-апрель) его создатель и вдохновитель Крис Картер решился несколько разнообразить свое творение.

Мы это знали, чувствовали и предвидели... Мы были уверены в том, что такой сюжет, как X-Files, не сможет устоять перед искушением превратиться в компьютерную игру. И мы оказались правы. Стараниями Hyperbole Studios и Fox Interactive (а также вездесущей Electronic Arts, публикующей игру в Европе), игра по мотивам сериала увидела свет в середине лета, правда, поначалу только на PC. И вот теперь она на полных оборотах подруливает к берегам PlayStation.

Если вы считаете себя фанатом X-Files, то о полезности семидисковой игры для вашей игровой коллекции речь даже не пойдет. И так понятно, что она вам совершенно необходима. Иметь X-Files хотя бы для того, чтобы любоваться великолепной яркой коробкой, отражающей лучи заходящего солнца. X-Files, как и большая часть игровых проектов, основанных на известных кинолицензиях, получилась игрой весьма неоднозначной, одновременно чрезвычайно интересной и явно недоделанной. Игра, фактически, является независимым эпизодом сериала X-Files, со специально заснятыми сценами, которые вам не удастся увидеть нигде, кроме самой игры. Над созданием эпизода для игры трудилась та же команда актеров, режиссеров и операторов, что и над оригинальным сериалом, поэтому вы смело можете ожидать от X-Files: The Game высокого качества игры актеров, масштабных съемок и соответствующей атмосферы. Этому в самой значительной степени способствует чрезвычайно широкоформатный экран видео, неизменно сопровождающий вас на протяжении всей игры.

Необычность X-Files заключается в том, что разработчики постарались сделать игру даже не реалистичной (что, вообще говоря, было бы неплохо), а натуралистичной, в связи с чем полностью убрали из нее даже намеки на компьютерную графику. В X-Files весь игровой процесс передается с помощью видео и фотографий, растянутых узкой полосой по экрану с гигантскими черными полосами сверху и снизу от изображения, предназначенных для интерфейса, расположения предметов и разнообразных меню.

Сюжетная линия построена весьма необычным образом. Повествование ведется не от лица главных героев сериала, Малдера и Скалли, а от лица некоего молодого и очень перспективного агента одного из региональных представительств ФБР, которому поручено разбираться со странным делом о внезапном исчезновении вышеупомянутых героев. Не волнуйтесь, ваши любимцы в игре обязательно появятся, и количество экранного времени с их участием в игре достаточно велико, однако сам факт того, что создатели игры не позволяют нам играть за Малдера и Скалли, несколько раздражает.

X-Files полностью оправдывает возлагавшиеся на него ожидания (признаться, некоторые члены нашей редакции предполагали, что игра получится много хуже), и мы вполне сможем дать оценку «нормально», как только игра появится. Ну а вам, дорогие фанаты телесериала, ничто не помешает получать удовольствие от каждой звучащей ноты. Та-да-дам-та-да-дам...

ЖДИТЕ ОБЗОРА

STARCON

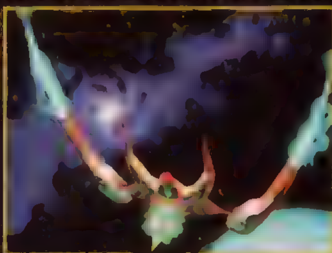
Жанр Стратегия/стрелялка **#Игроков** 1-2 **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** Accolade

Выход игры – осень 1998 года

Читатели, знакомые с играми на PC, наверняка помнят серию игр Star Control. Для тех, кому это название ничего не говорит, мы поясняем, что эта серия возникла еще в 1990 году и стала довольно популярной. Об этом может сказать тот факт, что уже вышло 3 части этой игры, а в настоящий момент идет работа над четвертой. В варианте на PC она называется Star Control 4, а в варианте на PS — StarCon.

Предыдущие части были чистой стратегией с небольшим элементом реальных действий, но на этот раз все происходит совсем по-другому. Как и многие игры сейчас, StarCon дал уклон к аркадности и представляет смесь космической стрелялки со стратегией. Причем стрельбы в игре будет 80 процентов. И данный проект больше похож на Colony Wars, чем на все предыдущие версии.

По сюжету вам придется осуществить контроль над галактикой посредством военных действий. Но это не значит, что надо постоянно делать боевые вылеты на космическом истребителе, истребляя как можно больше врагов, или выполнять более сложные задачи, разработанные командованием. Все дело в том, что вы будете тем самым командованием и займетесь стратегическим планированием завоевания солнечных систем. «А где же обещанная стрельба?» — спросите вы. В этом-то вся и загвоздка, что по вашему желанию вы сможете взять личный контроль над любым из истребителей вашей эскадры. Не имеет значения, когда это произойдет — на крейсере или во время боя. И не имеет значения, кто им управляет — гуманоид или паукообразный пришелец, вступивший в ваш альянс.



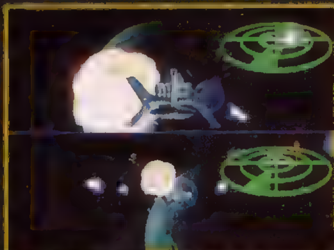
Перед началом игры поставленную задачу завоевания пытаются разрешить 3 различных альянса. Вам следует примкнуть к одному из них, где и придется делать себе карьеру.

Ваше командование будет вас направлять. Это образует некий линейный сюжет, но совсем не значит, что придется выполнять одну миссию за другой. Нет, это вы сможете сделать в свое время, ну а разработчики постараются создать все условия, чтобы все миссии были выполнены вовремя.

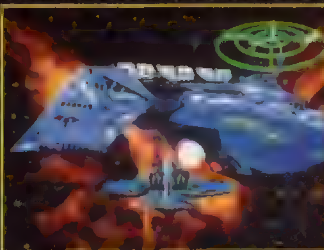
По мере того, как бои будут выигрываться, а миссии — проходиться ваше командование будет все больше полагаться на вас. В результате у вас появится доступ к более крупным операциям и к новому оружию. Во время игры вы сможете поднять не только оснащенность ваших боевых качеств, но и воспитать новые личные качества вашего героя.

Ну а теперь о том, как игра выглядит. Честно говоря, по графике она немного превосходит игру с которой ее чаще всего сравнивают — Colony Wars, а это не самая плохая игра.

Вселенная проработана довольно хорошо. Все планеты хорошо текстурированны и выглядят очень красиво. С ними можно будет даже взаимодействовать, правда, до некоторой степени. Ну а говорить о графических достижениях просто бессмысленно — они с каждой новой игрой становятся все выше и выше.



Заслуживает внимания и многопользовательская игра. Реализуется она при помощи все того же разделенного экрана. Как обычно, на выбор предоставлены почти все задействованные в игре космические корабли, так что можно будет сводить счеты как с ненавистной расой, так и с другом. Обещают и несколько режимов боя.



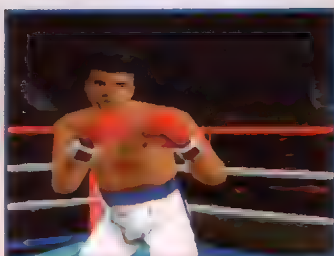
Очень сложно дождаться осени, чтобы наконец оценить StarCon по достоинству. Тем более что с предыдущими версиями «подружиться» не удалось. Очень хочется надеяться, что с четвертой частью будет по-другому.

ЖДИТЕ ОБЗОРА

KNOCKOUT KINGS

Жанр Спортивный симулятор **#Игроков** 1-2 **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** Press Start

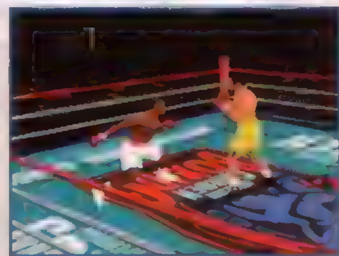
Выход игры – октябрь 1998 года



Бокс является одним из тех видов спорта, вокруг которого никак не утихают споры. Некоторые активисты вообще предлагают запретить его из-за жестокости, недопустимой в нашем цивилизованном обществе. Этой точки зрения можно придерживаться, а можно и не придерживаться, но бокс еще никто не запрещал и в ближайшее время не собирается, потому что как ни крути, а спорт этот очень захватывающий, приносящий организаторам огромную прибыль. Гонорары же ведущих боксеров достигают астрономических сумм.

А вот у любителей видеоигр симуляторы этого, в реальной жизни зрелищного вида спорта популярностью не пользуются. Вроде бы и было несколько неплохих боксерских игр за все время существования игровой индустрии (основная их масса все-таки ниже среднего), но народ больше тянулся к поединкам вроде Street Fighter, так как на экране телевизора они выглядели лучше однообразного махания кулаками. А количество поклонников бокса, готовых купить игру исключительно из-за присутствия там какого-нибудь Мохаммеда Али или Эвандера Холлифилда, исчисляется единицами. Компания Electronic Arts, а точнее, ее подразделение EA Sports должно к октябрю выпустить новый симулятор бокса Knockout Kings, предназначающийся не только для горстки поклонников (у бокса-то поклонников много, а вот у видеобокса...), но и для более широкого круга лиц. Это не первая попытка EA Sports, без сомнения лидера среди производителей спортивных симуляторов, по приобщению масс к боксу. Первая попытка имела место на 3DO, но тот проект смело можно назвать провальным. Сейчас разработка поручена молодой команде Press Start, пока «засветившейся» на рынке только портированием двух игр с PC на Saturn, но имеющая в своем составе людей из Capcom, Atari, Acclaim и Accolade.

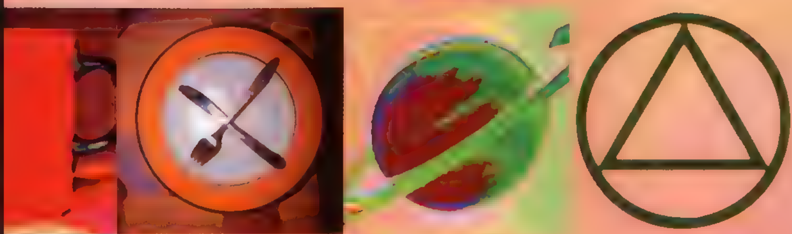
Первым шагом разработчиков было получение лицензий на использование в своем продукте имен известных профессиональных боксеров. Мохаммед Али, Леннокс Льюис, Шугар Рэй Леонард, Оскар де ла Хойа и многие другие прославленные боксеры займут теперь свои места в игре. С де ла Хойа, Леонардом и чемпионом в легком весе Шейном Мосли заключены персональные контракты, и все их движения с помощью motion capture будут перенесены на экран вашего телевизора. Все модели боксеров будут состоять из не менее 750 полигонов, руки действительно будут являться частями одного тела и не будут жить отдельной жизнью, в результате чего боец обычно похож на куклу с прикрученными конечностями.



Вам будут предложены три типа игры: Exhibition, Career и Slugfest. Exhibition — обыкновенный поединок вроде товарищеского матча. Выбираете своего боксера, затем оппонента — и в бой! Career — карьера профессионального боксера, начинающаяся с самых низов и заканчивающаяся завоеванием и отстаиванием титула чемпиона мира в одной из выбранных вами весовых категорий. Здесь вам предстоит создать собственного бойца, записать его на карточку памяти и начать свой нелегкий путь к титулу. Slugfest — некий аркадный вариант бокса, созданный для тех, кому простые «мочиловки» гораздо ближе. Здесь и стиль боя попроще, и управление удобнее. Но настоящим профи наверняка больше понравятся первые два режима.

EA Sports редко подводит игроков, так что Knockout Boxing по всем признакам должна стать неплохой игрой, как и большинство спортивных игр этого производителя.

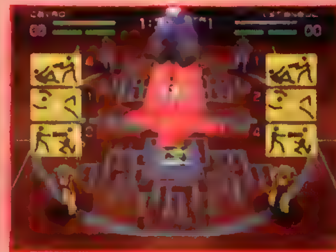
ЖДИТЕ ОБЗОРА...



DEAD

Оценки игр:

5 —
4 —
3 —
2 —
1 —



Меняются времена, меняются и развлечения... Так, по мнению провидцев из Rage, в 2090 году мир будет представлять собой весьма неприглядную картину, которую и можно лицезреть в их новой игре. А начинается в ней все с того, что местные криминальные авторитеты придумали новое захватывающее шоу для уставшей от «Поля Чудес» и «Империи Страсти», падкой до кровавых зрелищ толпы. Новая забава, уникальная по своей немыслимой жестокости, вскоре привлекла внимание хозяев крупных телеканалов, и весь этот «милый бизнес» был поставлен на широкую ногу.

Таков мир игры Dead Ball Zone, являющейся футуристическим вариантом кровавой спортивной игры, похожей на гандбол. В этом «жизнерадостном» спортивном развлечении ваша задача предельно проста — заколотить в ворота противника больше мячей, чем он, в свою очередь, отправит в ваши ворота. Немного надо сказать и о правилах данной игры: судя по всему, единственное, что запрещено использовать во время матча, так это оружие массового уничтожения. В вашем распоряжении будет присутствовать небольшой арсенал для ликвидации ваших противников. Прекрасно смотрится на арене группа игроков, вооруженная бензопилами, временами кто-либо начинает постреливать из пистолетов, а часть поля на всякий пожарный случай заминирована — вот типичная ситуация в Dead Ball Zone. С помощью такой экипировки достаточно легко устранить того или иного участника игры, но помните, что ваши противники также вооружены, а вам никогда не дадут много оружия. Надо ли говорить, что в таких условиях смертность среди игроков достаточно высока, и ветеранами считаются те, кто сумели пережить матч? Не волнуйтесь, если во время матча у вас перед воротами отнимет мяч какой-нибудь игрок команды противника. Скорее всего, через некоторое время прогремит несколько выстрелов, и бедолага получит бесплатную профсоюзную путевку в ближайший кремато-

BALL ZONE

Жанр Спортивный симулятор **#Игроков** 1-2 **Издатель** GT Interactive **Разработчик** Rage

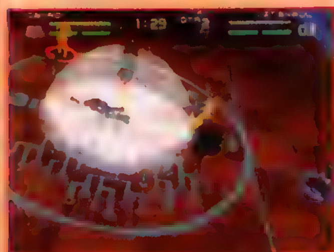
Общая оценка игры 4

рий. Кроме того, имеет смысл убить или серьезно покалечить вратаря противника — это, безусловно, скажется на его игре, а позднее и на счете.

Кстати, вы сможете задавать личные параметры вашему подопечному, больше похожему на мощного робота, чем на обычного хилого гуманоида. У каждого игрока есть четыре основные характеристики: бег-и-стрельба (Passing&Shooting), прочность-и-сила (Toughness&Strength), скорость-и-быстрота реакции (Speed&Agility), интеллект-и-регенерация (Mentality&Injury Recovery), которые вы можете перестраивать по своему усмотрению, добавляя или убирая соответствующие компьютерные чипы. Например, вратарю вместо чипа Passing&Shooting логичнее поставить дополнительный чип Strength&Toughness, чтобы его не затоптали ненароком. Эта хитрая процедура upgrade'а в игре носит название training'а. В Dead Ball Zone вам предстоит проявить себя и в качестве тренера, найдя наилучший вариант формирования восьмерки ваших игроков на поле. Каждый матч разделен на четыре четверти, а, кроме того, в DBZ существует такая вещь, как тайм-аут.

Арены, коих присутствует десять (в начале доступны лишь две), достаточно хорошо сработаны. Забавно сделаны стены: налетевший на них мяч может отскочить в весьма неожиданном направлении, т.е. с помощью этих конструкций можно заставить спортивный снаряд выписывать совершенно сумасшедшие кривые. Очень неожиданной является и система счета. Так, каждый мяч может принести вам до пяти очков, но понять, какие именно голы считаются «пятиочковыми» и что для этого надо делать, довольно не просто.

Графика в DBZ достаточно хороша, чтобы детально показать корчащихся игроков и текущую по арене кровь. Однако внешний вид игроков оставляет желать лучшего. Их форма слишком пестра, и иногда вы будете путать своих и чужих игроков, что не замедлит сказаться на счете.



Нельзя не отметить световые эффекты, которые сделаны очень удачно. Начиная от таких мелочей, как наполненный светом мяч, оставляющий за собой светящийся след, который исчезает лишь через некоторое время, и заканчивая общим освещением всей сцены. Сразу же приковывает внимания «чистая» прозрачность лазерных ворот за спинами вратарей и уже упомянутых стен.

Управление в игре сделано весьма отменно. Курсор автоматически переключается на ближайшего к мячу «своего» игрока. Но в принципе вы можете сами управлять этим процессом, переключаясь с одного игрока на другого. В особо драматичные моменты игры, например, когда на вашего подопечного совершается бандитское нападение, счастливые обладатели Dual-Shock'ов смогут еще раз по достоинству оценить свое приобретение.

Но не думайте, что игра будет очень простой — иногда ваши противники начинают двигаться по такой запутанной траектории, что остается лишь признать превосходство AI команды-соперника над AI камеры, через которую вы, собственно, и следите за сражением.

В игре существует немыслимое количество различных опций. И если ко многим из них вы, возможно, привыкли, например, опция Blood on/off, то другие могут удивить неимоверно: Puke on/off. Так вот, когда игроку DBZ надоедает жизнь и становится скучно и противно, то, благодаря данному пункту меню, его начинает буквально неудержимо «рвать на родину»... Следы сего действа украшают арену до конца игры.

Игра Dead Ball Zone, возможно, является новым шагом в развитии спортивных игр, а, впрочем, как знать, может быть, лет через десять мы действительно сможем увидеть подобное шоу по телевизору или поучаствовать в нем. DBZ, безусловно, рассчитан на людей, любящих напряженную борьбу, в которой хороши все средства, и не боящиеся пролить сотню-другую литров свеженькой крови. Игра, безусловно, увлекает и заслуживает того, чтобы поиграть в нее.

TOMMI MAKKINEN RALLY

Жанр: Гонки | #Игроков: 1-2 | Издатель: Europress | Разработчик: Europress

Карта памяти – один блок | Dual-shock | Руль

Tommi Конец лета 1998 года нам запомнится как сезон раллийных гонок. Раньше их было очень мало, и выходили они довольно редко. Но в этом году вышли сразу две: Colin McRae Rally и Tommi Makinen Rally. Конечно, им суждено стать соперниками. Про Colin McRae Rally мы уже говорили, поэтому сейчас следует уделить внимание сопернику.

Почему Tommi Makinen? По той же самой причине, что и Colin McRae. Просто эти личности участвовали в разработке игры, давали ценные рекомендации, и являются фаворитами настоящих ралли.

Следующий вопрос напрашивается сам по себе: что лучше? В обычных ситуациях на него ответить очень трудно, но в этом случае можно ответить с полной уверенностью, что Colin McRae Rally лучше. Конечно, это не значит, что Tommi Makinen Rally проигрывает во всем, но об этом по порядку.

Самое первое, что делают с игрой — вставляют диск в приставку. Эта процедура одинакова для всех игр, поэтому ее пропускаем. Далее следует загрузка и введение (обычно видеоролик). Это тоже не столь значительно. Наконец, разобравшись в меню, мы приступаем к самой игре. Игра может проводиться в различных режимах. Tommi Makinen Rally предоставляет в ваше распоряжение целых пять видов игры: Arcade, Championship, Time trial, Tommi Makinen Challenge и Two Player. Arcade — режим игрового автомата, то есть вы выбираете себе трассу, количество кругов и степень сложности, после прохождения вы возвращаетесь в главное меню. Режим Championship предоставляет вам возможность поучаствовать во всемирном чемпионате. Time trial — это просто заезд на время. Tommi Makinen Challenge означает, что вы будете соревноваться только с одной машиной, которой, якобы, управляет Tommi Makinen. Two Player говорит сам за себя, мы лишь добавим, что разделение экрана можно менять (горизонтальное или вертикальное).

Что ж, мы выбрали режим, трассу, сложность, пора и в путь. Под простую и приятную музыку происходит загрузка, и, наконец-то, мы на трассе. Первый взгляд на саму игру не впечатляет. Низкое разрешение, далеко не совершенные трехмерные модели машин, странные текстуры с невысокой детализацией. Тут же обнаруживается, что можно менять вид на трассу. Их всего три: из машины, над машиной, высоко над машиной. По краям и сзади стоят ваши противники. Их всего четверо. Вот идет последний отсчет, и вы трогаетесь в путь. Если вы счастливый обладатель Dual Shock'а, то оцените тряску, которая происходит во время старта. Ну, а если в вашем распоряжении обычный геймпад, то вы сможете только созерцать облака пыли, которые рвутся из под колес. Кстати, качество подобного эффекта оставляет желать лучшего. Выглядит это как-то смазано, больше похоже на дым. Итак, мы уже в пути. Если у вас есть определенная практика участия в гонках, то вы без труда обгоните своих соперников уже на старте. Но это лишь обманчивая легкость. На самом деле соперники не так слабы, как можно было бы подумать. Но о себе

они дадут знать чуть позже. Следующее, что вы заметите — это то, что управлять машиной не так просто. Ее постоянно заносит на поворотах, она подпрыгивает на кочках, трясется. Опять же, если у вас есть аналоговый контроллер, то для вас управление машиной станет приятным занятием. Вы обнаружите, что управление довольно плавное и очень реалистичное. Хотя если сравнивать с Colin McRae Rally, то становится непонятно, где она, реальность. Конечно, это понятие очень условно, настоящее управление машиной куда сложнее, а то, что мы видим в играх, это сильно упрощено и ориентировано на игрока. В Colin McRae Rally управление довольно резкое и чрезмерно чуткое. Привыкнуть к нему непросто, а в Tommi Makinen Rally оно куда более приятное.

Во время движения качество графики не падает. Может быть, это происходит в ущерб качеству. Ведь низкое разрешение и незатейливость текстур способствуют именно этому. Но зачем гнаться за большим количеством кадров в секунду? Трассы в игре выглядят убого. Свобода действий практически нулевая. За пределы трассы выехать невозможно. По краям дорога либо обнесена бордюром или просто каменными стенками. Хотя встречается и отсутствие всего вышеперечисленного. В этом случае машина просто упирается в пустоту. Пейзаж за дорогой просто отсутствует. Вместо него растут плоские деревья. Надо сказать, что в Colin McRae Rally деревья тоже далеко не трехмерные, но между ними можно было ездить. Почти всегда при столкновении с преградами полигоны наезжают друг на друга. С этим можно еще смириться, но когда это происходит в тоннеле, то кажется, что игра вот-вот «повиснет». Стенки тоннеля перемещаются в центр экрана, и с одной стороны видна дорога и большая часть вашей машины, а в другой части — пустота и оставшиеся полигоны, которые висят в этой пустоте. Но, с другой стороны, езда в тоннеле, пожалуй, самая красивая часть игры. Почему-то текстуры камня прорисованы достаточно хорошо, и во время езды фары автомобиля выхватывают из подземного мрака стены. Это все происходит с учетом теней и ослабления света. Во всех гонках существует один недостаток: слишком поздно выстраивается задний план. Но фирмы-разработчики с этим борются, как только могут. Упрощают, уменьшают детализацию, прячут в туман. Но Europress, похоже, на это просто наплевала. Что немного раздражает и отвлекает от игрового процесса.

Главная гордость Tommi Makinen Rally — это обилие трасс и возможность создавать свои. Трасс в игре целых 130. Этого количества, по идее, должно хватить на несколько лет. Но, увы, все они подозрительно похожи друг на друга, и их разнообразие сводится к местам их расположения. Разница замечается, когда вы из Европы переноситесь в Австралию или США. И то она довольно условна. Встроенный редактор трасс сможет некоторое время вас позабавить. Там можно использовать все те ресурсы, которыми располагает игра. Вы выбираете местность, погодные условия, и из заранее приготовленных кусочков составляете собственную трассу. Ее размер, конечно же, ограничен памятью приставки. При желании ее можно сохранить и использовать в дальнейшем. Но, поверьте, это очень быстро надоедает.

Плюсом игры можно считать AI. Он достаточно сложен и интересен. В зависимости от сложности он способен меняться. Если на сложности easy машины могут не справляться с управлением, переворачиваться, сталкиваться, то на hard об этом не может быть и речи. Вождение ваших соперников довольно не стандартное. За гонку вы сможете сто раз отстать и сто раз обогнать. Это придает особый накал страстей во время соревнований.

Еще один плюс можно отдать реализации физики. Непонятно почему, но все явления кажутся реальными. При столкновении машины разлетаются в разные стороны, на поворотах их заносит, при этом большое значение имеет дорожное покрытие. Жалко, что машины не мнутся, как это было в Colin McRae Rally. Разница в различных видах автомобилей очевидна не сразу. Сразу бросается в глаза лишь переход от заднеприводных автомобилей к полноприводным. Хотя разница в реальной жизни тоже не столь заметна. Машины одного класса имеют одни и те же ходовые качества.

Управление игре достаточно удобно, хотя его можно поменять. Интерфейс тоже обычен, разве что за исключением навигации. Перед каждым участком дороги на экране появляется стрелка, которая подсказывает, каким будет этот участок.

Вот такая она, эта игра. У нее очень много различных недостатков, хотя немало и плюсов. Глядя на нее, рождается мысль, что игру просто не доделали. И играть в нее не очень интересно, хотя не лишено смысла.

ОБЩАЯ ОЦЕНКА ИГРЫ 3+

WRECKIN'CREW

Жанр гонки **#Игроков** 1-2 **Издатель** Telsar **Разработчик** Quickdraw

Карта памяти – один блок | Аналоговый контролер | Руль

Помните ли вы те стародавние счастливые времена, когда в играх на тему автогонок можно было видеть очаровательные спрайтовые автомобильчики? Если вы застали такие времена, то, без сомнения, оцените попытку фирмы Quickdraw вернуть их назад. Игра Wreckin' Crew перенесет вас опять в ту бесконечно далекую от наших дней эпоху.

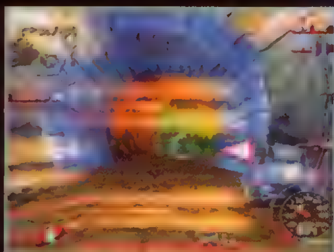
Вам предстоит участвовать в жестоких и беспощадных гонках в веселом мультипликационном мире. С самого начала кажется, что игра представляет собой смесь Mario Kart и Diddy Kong Racing.

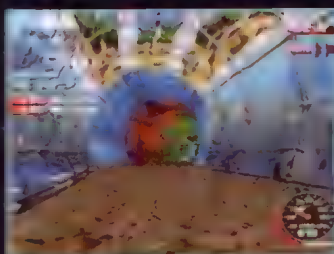
В гонках участвуют восемь героев на своих безумных автомобилях. Среди них есть представители научной элиты мультяшного мира (некто, похожий на сумасшедшего ученого), есть представители различных политических партий (один из участников все время тащит с собой флаг конфедерации), есть крупные финансовые воротилы. Но меня с самого начала обрадовал жизнерадостный парень по имени IQ, который являет собой идеал любого опасного маньяка. Его «очаровательная мордашка» способна напугать даже лидавшего виды преступника-рецидивиста. Каждая машина имеет свой набор вооружений: так, у одних этим средством убеждения является пудовый кулак или окованный в железо ботинок, у других — любимая домашняя собачка, а у третьих — установка, выстреливающая чем-то типа небольшой молнии. (Для пацифистов существует особый режим игры, в котором все эти милые вещицы не используются.) Помимо всего прочего, в игре присутствуют два секретных персонажа, которые появляются на трассе неизвестно откуда и так же таинственно через некоторое время исчезают. Если вы хотите поиграть в игру за одного из этих таинственных героев — Bizley the Biker'a, то для этого необходимо найти четыре запрятанных невесть куда ключа, после чего он будет в вашем распоряжении.

Компьютерных противников в игре Wreckin' Crew, как и в реальных гонках, ни в коем случае нельзя пропускать вперед, так как едва они вас обгонят, то начнут довольно резво удаляться, и догнать их потом будет очень и очень тяжело. Кроме того, если внезапно игрока постигнет несчастье, и он врежется в стену, то, естественно, никто из противников ждать его не будет, и очень скоро все участники гонки обгонят неудачника на очередной круг.

Нельзя не сказать о большом количестве всевозможных довесок, которые можно найти на трассе. Вы наткнетесь на разнообразные виды вооружений, брони, дополнительных деталей для двигателя и запчастей для починки. А так как на трассе существуют телепортеры, то ваше передвижение по ней становится крайне запутанным, и далеко не всегда самый легкий и очевидный путь является наилучшим по времени. Хотелось бы особо подчеркнуть, что если вы не будете пользоваться всеми этими довесками и upgrade'ами, то их обязательно используют против вас противники.

Трассы в Wreckin' Crew хотя и являются замкнутыми, имеют много вариантов прохождения и представляют собой сложный лабиринт с многочисленными поворотами. Кроме того, на каждой трассе присутствуют так называемые «секретные места», скрытые от глаз постороннего наблюдателя. Тому счастливчику, кто сумеет туда пробраться, удастся существенно усовершенствовать свой автомобиль и системы вооружения за счет многочисленных дополнительных деталей, разбросанных в этих «ук-





ромных уголках. Все это может дать игроку дополнительные шансы на победу над «матерыми компьютерными волками», которые, в свою очередь, будут стараться максимально усложнить вам жизнь, ставя вам различные палки в колеса.

В игре существуют следующие режимы: пять различных кубков, которые можно разыграть на двадцати трассах, кроме того — игра для двух человек, при которой экран делится пополам, а также режим одиночной гонки и особый вариант игры по поиску спрятанных ключей.

Несмотря на увлекательность игры, приходится, к сожалению, констатировать, что разработчики несколько поспешили выпустить ее на свет божий. Лет через десять эта игра произвела бы фурор, как неизвестный ранее образец игровой индустрии древнего мира. А так Wreckin' Crew выглядит несколько устаревшим. Более того, чем-то данный продукт напоминает старые 16-ти битные игры далекого детства наших отцов и дедов.

Графика, несмотря на обилие деталей, кажется слегка вышедшей из моды, а спрайтовые машинки выглядят достаточно странно на полигональном фоне. Световые эффекты порой тоже смотрятся так, как будто они пришли из тьмы веков. Палитра же достаточно яркая и разнообразная, что, безусловно, усиливает впечатление мультипликационности окружающего мира. Надо ли говорить, что и машины, и этот очаровательный мультяшный мир являются абсолютно нереальными и фантастическими? И в этом есть своя прелесть. При наличии большого количества объектов, анимация сделана весьма плавно, что лишний раз подчеркивает то, что игра сработана все-таки добротно.

Камера в Wreckin' Crew оставляет желать лучшего. Мало того, что присутствуют всего-навсего два возможных вида: «из глаз» и «чуть позади», но иногда, почему-то в самые захватывающие моменты, программа меняет их с одного на другой. Возможно, разработчики считали, что это сделает игру более увлекательной, а также подчеркнет все достоинства графики. Однако на самом деле эта особенность со сменой режима работы камеры сильно мешает процессу игры, так как внезапность, с которой происходит замена вида камеры, буквально выбивает игрока из седла. А в итоге машина не вписывается в ближайший поворот или врезается в стену.

Но более всего разочаровывают трассы. Они созданы явно мастером по спортивному ориентированию. Такого обилия крутых поворотов я не видел нигде.

А так как компьютерные оппоненты все время демонстрируют безупречный стиль вождения, то выиграть у них или хотя бы придти предпоследним становится весьма проблематичным. Дороги, вне зависимости от трассы, предстают идеально ровными и идеально плоскими. Ровная же поверхность чрезвычайно хороша для гладильной доски, но в игре, увы, она не слишком способствует увлекательности. За исключением этого недостатка, 3D-engine является весьма резвым, так как он обрабатывает большое количество полигонов (хотя о каких полигонах здесь может идти речь), а количество кадров в секунду практически не меняется. Что же касается трасс (их в Wreckin' Crew двадцать, и они проложены по четырем различным мирам, а именно: New York с его небоскребами и парками, Sydney с мостом, переброшенным через гавань, Mediterranean с прибрежной деревушкой и большим замком, а также Theme Park.), то в принципе, если забыть о несколько странных поворотах, то они смотрятся весьма и весьма неплохо. Большое количество (более тысячи) анимированных и статичных объектов на заднем плане явно оживляет пейзаж. Кроме обычных трасс, есть еще секретные маршруты, предназначенные для каскадеров, но и они содержат все недостатки обычных трасс.

Управление в этой игре является делом достаточно сложным, так как оно, пожалуй, слишком чуткое. Однако если включить аналоговый контроллер, то играть становится гораздо удобнее, но все равно легкого нажатия достаточно, чтобы ваша машина, как по волшебству, развернулась на одном месте и поехала не в ту сторону, куда бы вам хотелось. Видимо, раз мир Wreckin' Crew является мультипликационным, то в нем действуют мультипликационные законы природы и уж совсем загадочные силы инерции...

В заключение хочется сказать, что, несмотря на все отмеченные недостатки, игра весьма увлекательна и может найти немало поклонников, которые, побывав в различных мирах, сумеют-таки преодолеть все запутанные трассы. И последнее — если вам нравятся игры типа Mario Kart (Nintendo 64), то, конечно, стоит купить эту игру.

ОБЩАЯ ОЦЕНКА ИГРЫ

ОБЗОР

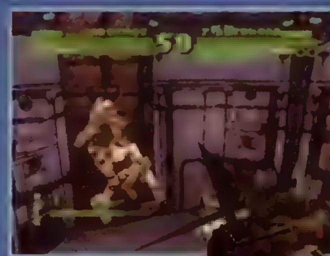
BioF.R.E.A.K.S.

Жанр	#Игроков	Издатель	Разработчик
Драки	1-2	GT Interactive	Saffire/Midway

Карта памяти – один блок

Midway опять обскакала саму себя. Вот-вот, появившись из-за ближайшего угла, на прилавки должен плюхнуться Mortal Combat 4, а Midway уже заранее успела приготовить и издать новый ремикс своего любимого сериала. Наверное, Bio FREAKS можно назвать Mortal Combat 4&1/2 под футуристическим соусом. Уверен, что любители файтинговых опусов от Midway уже давно следят за Bio FREAKS, так что с сюжетом они должны быть вкратце знакомы. Для других же, не столь искушенных игроманов, стоит разъяснить, что к чему на этот раз.

Итак, в будущем, темном, мрачном и безысходном (они что-нибудь такое накличут, эти авторы игровых сюжетов!), мировые империи падают одна за другой, как листья осенью. Наконец, такая участь постигла и Соединенные Штаты. Это государство пошло тем же путем, что и СССР в 1991 году: каждый штат объявил себя независимым от всего и всех. Произошло это после техноиндустриальных [illegible]данских войн. Все началось с неконтролируемого технического прогресса: совершенствование компьютерных технологий, биоинженерии, кибернетики и геномеханики превратилось в бессмысленное разрушительное соревнование между гигантскими корпорациями (Джи-корпами). Методы борьбы с конкурентами прогрессировали каждо[illegible] днем, приобретая самые изощренные и бесчеловечные черты. К примеру, одним из любимых развлечений магнатов стали похищения ученых другой корпорации, причем похищенный заменялся киберклоном, выращенным за ускоренные сроки. Клон, оказавшись на рабочем месте, принимался разваливать вражескую компанию изнутри, а несчастному ученому усиленно промывали мозги в каком-нибудь застенке, узнавая производственные секреты. Шпионаж, саботаж, информационный шантаж и анонимный терроризм постепенно переросли в открытую вооруженную конфронтацию (техноиндустриальные войны). Основной демонстрацией собственной мощи стало создание пресловутых био-ФРИКов, причем фрик означало не «уродец» (freak по-англ. «уродец»), а было сокращением от понятия «биологические летающие роботы-синтоиды с улучшенной системой защиты и расширенными возможностями уничтожения». Эти клонированные мутанты-киборги часто имели вживленное прямо в тело оружие, обладали способностями к регенерации тканей и даже утраченных [illegible]чностей. Настоящий кошмарный сон ученого генокиберн[illegible] [illegible] [illegible]ошлись на [illegible], что лучше уж будет регламентировать свои отношения, пока [illegible]о-Америка не превр[illegible] в одно сплош[illegible] ных по[illegible] ворится, к консенсусу, которы[illegible] судьба [illegible] штата и са[illegible]ии будет зависеть [illegible] био-ФРИКа. Джи-[illegible] синтоид победил в

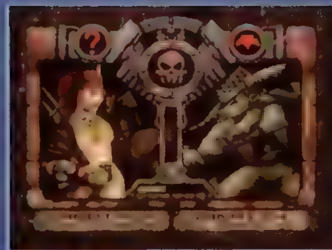


гладиаторских состязаниях, забирала все добро побежденного конкурента.

Разобравшись с незатейливым сюжетцем, перейдем к вещам более конкретным и интересным. Начнем с того, где происходит интерактивная мясорубка. Как правило, ареной для сражения является огромное колодцеобразное пространство, напоминающее военный склад или завод после апокалиптических времен. Очень много гигантских вентиляторов, беспрестанно двигающихся цилиндров, пылающих топок, бесконечных трубопроводов и таинственно мерцающих луж с разлитой кислотой. Атмосфера этих мест весьма мрачна и неприятна. Темные неприветливые текстуры, гулкие низкие звуки техники — все нагнетает агрессию и ощущение собственной затравленности. В таких местах только и хочется, что врагам черепа крушить. Адреналин в крови пульсирует в такт бешеному темпу жесткого индустриального техно. Несколько раздражает вещающий откуда-то из-под потолка зловещий утробный голос, как обычно, объявляющий, кто победил, кто проиграл, и прочую ненужную информацию (сами и так все видим!). Однако это занудство практически всегда заглушается душераздирающими воплями расстрелянного противника. Одним словом, звуковое оформление игры удачно вписывается в общую атмосферу бесчеловечного спорта.

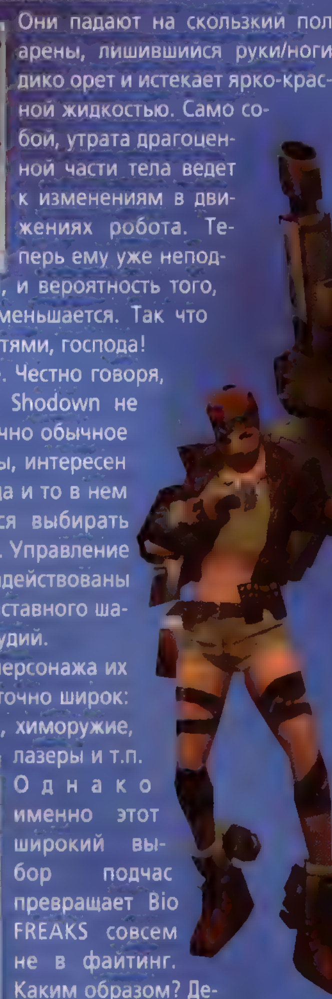
Хочется отметить широкие возможности передвижения по полю сражения. Впервые этим порадовала Bushido Blade, когда от противника можно было долго и упорно бегать, выискивая положение, откуда катана точно достанет вражескую шею. В Bio FREAKS этот пространственный потенциал расширен скорее вверх, чем в стороны, недаром уже в самом названии киборгов-синтоидов кроется слово «летающие». Используя джетпэк, можно не только увернуться от вражеской ракеты, но и обнаружить какую-нибудь укромную платформу, где можно продолжать смертельную схватку. Битва может происходить сразу на трех соединенных уровнях, что, несомненно, является достаточно оригинальным и новаторским ходом. Правда, нужно не забывать, что в каждую секунду можно свалиться (или свалить противника, что гораздо интереснее) в бассейн с расплавленным металлом, напороться (напороть) на шипы, воткнутые в стены, быть рассеченным (или рассечь все того же врага) вращающимися лезвиями или, в конце концов, свалиться в огромную мясорубку. Крови будет не меньше, чем в любимом «Смертельном бою».

Кстати о крови и камере. Сначала о первой. Ее очень много. Она льется постоянно, в каждом подходящем и неподходящем случае, из каждого подходящего и неподходящего места. Наверное, по задумке авторов количество проливаемой крови должно подчеркивать «ужасную реальность бесчеловечного будущего планеты». Может быть, они правы. Мне сначала тоже было по душе, когда кровь забрызгивала все вокруг, включая камеру. В первый раз понравилось, во второй — тоже, в третий раз я остался равнодушным, а потом это стало несколько надоедать. Возможно, я просто не очень люблю кровь, стекающую по экрану моего ТВ. Кому-то это должно очень понравиться.

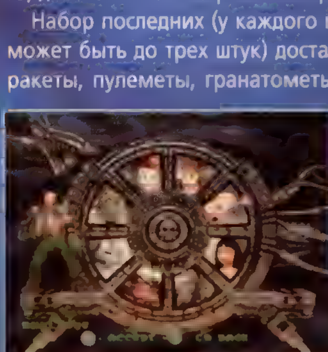


К тому же, от героев постоянно отваливаются конечности. Они падают на скользкий пол арены, лишившийся руки/ноги дико орет и истекает ярко-красной жидкостью. Само собой, утрата драгоценной части тела ведет к изменениям в движениях робота. Теперь ему уже неподвластны сложные комбинации, и вероятность того, что он победит, серьезно уменьшается. Так что следите за своими конечностями, господа!

Однако вернемся к камере. Честно говоря, ее маневры а-ля Samurai Shodown не особо впечатляют. Достаточно обычное программирование камеры, интересен только вариант «из глаз», да и то в нем играть неудобно. Приходится выбирать традиционный сбоку/чуть сверху. Управление напоминает Tekken, разве что задействованы дополнительные кнопки для приставного шага, джэтпэка и огнестрельных орудий.



Набор последних (у каждого персонажа их может быть до трех штук) достаточно широк: ракеты, пулеметы, гранатометы, химоружие, лазеры и т.п. Однако именно этот широкий выбор подчас превращает Bio FREAKS совсем не в файтинг. Каким образом? Дело в том, что иногда действие на поле боя становится беспорядочной стрельбой по противнику в надежде отстрелить руку или ногу. Оппоненты могут бесконечно долго бегать/летать по арене, пригибаясь и уворачиваясь от вражеских снарядов и выпуская свои. А ведь файтинг подразумевает плотный контакт противников, hand-to-hand, что называется. Это же не тир какой-то. Все десять героев игры (плюс секретные) радуют своим разнообразием и уникальностью движений. Не перестаешь удивляться больной фантазии дизайнеров. Спецприемы действительно почти не повторяются, хотя при такой растиражированности идеи добиться полной оригинальности трудновато.



Подведем итоги. Bio FREAKS можно выписывать всем фанам, страждущим мясорубочного мордобоя, чтобы они хоть как-то протянули до МК4. Остальные пусть решают сами.

STREET FIGHTER COLLECTION

Жанр Драки | **#Игроков** 1-2 | **Издатель** Virgin | **Разработчик** Capcom

Карта памяти — три блока

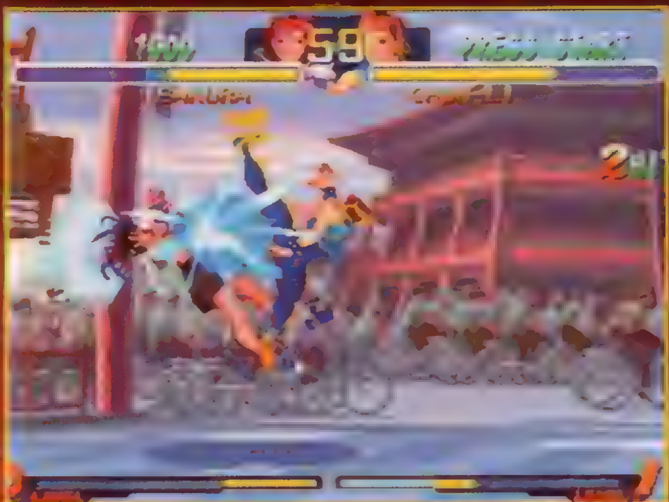
[illegible] чаще всего известный и уважаемый, со временем вы[illegible] вроде «собрания сочинений» — коллекцию своих са[illegible]х игр. На PS, конечно, тоже существуют такие сборни[illegible] Atari, от Konami. Знаменитейшая Capcom также вы[illegible] серию Capcom Classics, где представляет свои старые [illegible] серии игр, которым японский разработчик обязан [illegible]а выпущена отдельная коллекция — Street Fighter [illegible]вительно, Street Fighter — самый знаменитый про[illegible]то было бы, если бы в далеком 1991 году не поя[illegible] Fighter 2, ознаменовавший появление нового [illegible]в. Capcom выпускал и до сих пор выпускает очень [illegible] [illegible]авляет возможность всем любителям хороших [illegible]ь в три игры из знаменитой серии: Super SF 2: The [illegible] Super SF 2 Turbo: The Ultimate Championship и Street [illegible]sh. Разместились эти игры на двух дисках: первый [illegible] двум старепьким Super SF 2, второй — прошло[illegible] Dash (правда, дополненной). Все они заслуживают [illegible]дой из них стоит рассказать в отдельности. Что сей[illegible]

Super SF 2 впервые появился в 1994 году, но нельзя сказать, что сейчас, когда на дворе девяносто восьмой, она никакого интереса представлять не будет. Графика, безусловно, устарела, хочется больше анимации, но игровой процесс, что отличает ВСЕ SF, — на очень высоком уровне. По сравнению с SF 2 (ее-то все должны знать), игра не претерпела каких-то кардинальных изменений, можно даже сказать, что улучшилась только графика. Ну, понятно, появились новые приемы, новые бойцы: симпатичная девушка Cammy из английской разведки, мексиканский индеец Thunder Hawk, мастер боевых искусств из Гонконга, напоминающий Брюса Ли, по имени Fei-Long, ди-джей с Ямайки, которого так и зовут — Dee Jay. Что Dee Jay делал среди уличных бойцов — понятно с трудом. Вроде же музыку хорошую хотел писать, стать знаменитым (если пройти им игру, то цели своей он добьется), и тут драться полез. Зато хоть какие-то нововведения принес собой вышедший немного позже Super SF 2 Turbo (другое название Super SF 2 X: Grand Master Challenge). Причем, главное нововведение этой игры сохранилось до наших дней и присутствует во всех поздних SF, включая даже аркадный SF 3: New Generation. Самые просвещенные игроки уже, наверное, догадались, что речь идет о линейке суперудара. Как водится, эта игра была обогащена новыми спецударами, а также Super Combo, находящимся в прямой связи с суперлинейкой. Главный босс, на этот раз — Akuma, могучий демон, позже перенесенный и в SF Alpha. Если знать один секретик, то его можно даже и выбрать.

Первый диск, несмотря на то, что собраны на нем игры не первой свежести, весьма интересен, и от него вы получите удовольствие. А если вы фанат SF со стажем, то сможете, что называется, тряхнуть стариной. Но наибольший интерес все-таки представляет не особо-то и старая (1996 год) SF Alpha 2 Dash. Большую часть времени игроки проведут именно за ней, так что ее можно даже разобрать по деталям. Самое прекрасное — это то, что Capcom не поленилась, и для людей, покупающих SF Collection, приготовлена специальная, усовершенствованная версия второй Alpha, получившая знак апострофа (Dash) в название. То

же самое, помнится, было во время выхода SF 2 на Megadrive, когда игра была дополнена и получила опять же этот самый Dash. Усовершенствование заключается в появлении нового режима игры и нового (а точнее, старого, потому что это Cammy) скрытого персонажа. С режимов игры лучше и начать рассказ о ней.

И сразу небольшой совет. Только начав игру, лезьте в Options и меняйте управление. Самые сильные удары — Hard Punch и Hard Kick вынесены на шифты, тогда как практически не используемые Light Punch и Light Kick находятся на передней панели, а это страшно неудобно. Вообще, если честно говорить, то на соньковском геймпаде играть в SF и без этого отвратительно. Понимаете, крестовина, обычная для геймпада, тут заменена на четыре кнопки, а подавляющее большинство ударов в SF делается с прокрутом этой самой крестовины. В итоге сделать спецудар довольно сложно. Даже на клавиатуре,



казалось бы, для драк не предназначенной, играть получается лучше. Но, конечно, если наловчиться... В Options также можно установить уровень сложности, степень повреждения, продолжительность раунда и их количество, ну, и так далее, как обычно. Зайдя в Backup, все это (и hi-score рейтинги) вы сможете сохранить на карточке памяти. В игре остались привычные режимы Arcade Mode, Vs Mode и Survival Mode, где с одной линейкой жизней надо пробиться как можно дальше. К сожалению, нет Training — тренировочного режима. Зато появился новый режим — Akuma Mode. В нем вам предстоит сразиться на всех background`ах с одним единственным Akuma, но, правда, достаточно неплохо усиленным, так что победить его непросто. Не игравших же в Alpha вообще надо бы познакомить и с основными принципами ведения боя, различными примочками, появившимися еще в Alpha 1. Перед началом боя вам предлагается выбрать, как вы будете сражаться: в ручном режиме (Manual) или в автоматическом (Auto). В ручном режиме все суперудары, все блоки и все, все, все вам придется делать самому. А вот в автоматическом, управление блоками будет осуществляться компьютером (но, правда, количество таких блоков ограничено), суперудары (выполняемые при заполнении линейки) можно выполнить нажатием всего лишь двух кнопок: удара рукой

и удара ногой одинаковой силы. Для большей сбалансированности, для уравнивания шансов людей, играющих в Manual и Auto, у автоматического режима существуют свои недостатки. Суперлинейка не заполняется выше первого уровня, да и для заполнения хотя бы до него уходит достаточно большое количество времени. За это время противник спокойно может набрать уже второй уровень. К тому же, супер, сделанный в Auto, можно блокировать в воздухе. Наверняка всем без исключения понравятся Custom Combo, которых ранее не было в Alpha 1. Для того чтобы его сделать, необходимо иметь один уровень у линейки суперудара, а затем просто нажать Hard Punch+Hard Kick. После этого за некоторый отрезок времени вам предстоит нажать любой удар, который ваш боец будет постоянно повторять, нажав другой удар, боец начнет повторять и его, и все это со страшной скоростью. Получается комбо. Иногда даже можно навешать с добрый десяток ударов, прежде чем истечет время, отпущенное на него. Правда, если хорошо постараться, можно это комбо блокировать. А сидя в блоке, можно сделать Alpha Counter. Для этого надо, блокируя атаку, нажать назад, вниз-назад, вниз и какой-нибудь удар. Враг пожалеет о том, что поперся вас избивать. Но, опять же, Alpha Counter требует уровень вашей линеечки. У каждого персонажа таких Counter`ов две штуки. Как ни грустно признавать, но это очень похоже на Combo Breaker из Killer Instinct (который SF, правда, и в подметки не годится). Что ж, такой вот сборник. И он вам понравится. Оценить его можно только как сборник, потому как если давать оценки играм по отдельности, получится черт знает что. SF Alpha 2 — лучший двухмерный поединок для PS. Можете поверить. Super SF 2 и Super SF 2 Turbo — великолепные драки, но для своего времени. На данный момент они отстали по качеству графики, но не по качеству игрового процесса. Хотя игры и поднадоели. Сборник SF Collection можно было сделать лучше, чего-то в нем все же не хватает. Одну из Super SF 2 можно было спокойно заменить на что-нибудь другое (пусть даже на SF 2). Но в целом коллекция, безусловно, удалась. Очень недурственная вещица. Купить стоит.

ОБЩАЯ ОЦЕНКА ИГРЫ 4+

ACTUA ICE HOCKEY

Жанр Спортивный симулятор | **#Игроков** 1-4 | **Издатель** Gremlin Interactive | **Разработчик** Gremlin Interactive

Карта памяти — один блок | Аналоговый джойстик

Какое событие способно заставить вас забыть обо всем на свете? Ради чего можно часами толкаться в очередях, доставая долгожданный билетик, платя за него немалые деньги? Что побуждает вас вскакивать среди ночи, включать телевизор, лихорадочно ища нужную программу, и не отрываться от экрана в течение трех часов, а утром хватать свежий номер газеты, дабы узнать о турнирном положении сборной России? Виной всему великая игра под названием хоккей, ставшая идолом для миллионов болельщиков.

Но технический прогресс не обошел вниманием и эту категорию населения. Теперь каждый, кто имеет SONY PLAYSTATION, может ежедневно не только наблюдать, но и участвовать в мировых первенствах и розыгрышах кубка Стэнли. Ну, естественно, с помощью множества программ, посвященных этой прекрасной игре.

Вот уже на протяжении шести лет лидерство в этой области прочно удерживает за собой Electronic Arts. Но, к сожалению, все хоккейные шедевры этой компании целиком и полностью посвящены розыгрышу самого престижного североамериканского трофея. Правда, недавно разработчики наконец вспомнили, что в хоккей играют во всех частях земного шара, и это привело к появлению в последних играх серии NHL национальных сборных, выступающих на вторых ролях. Но вот в феврале этого года список хоккейных симуляторов пополнился Actua Ice Hockey. Его создатель компания Gremlin Interactive имеет большой опыт в создании видеоигр спортивного жанра. Достаточно вспомнить Actua Soccer 1-2, Actua Golf и др. Приобретя соответствующую лицензию, она выпустила хоккей, посвященный второму по значимости спортивному событию этого года — зимним Олимпийским играм в Нагано. Олимпийская эмблема на коробке с игрой означает наличие всех сборных, участвующих в Олимпиаде. Здесь золотые медали оспаривают двадцать сборных команд с различных континентов. Они могут участвовать либо в Олимпийском турнире (OLIMPIC TOURNAMENT), либо в произвольных соревнованиях (CUSTOM TOURNAMENT). Во втором случае вам предстоит выбрать определенное количество команд и разыграть первенство лиги или кубок, играя за одну из них.

Что касается Олимпиады, то следует отметить, что по своей структуре турнир полностью повторяет реальный. Одни сборные могут сразу начинать борьбу в групповом турнире, а другим предстоит ряд квалификационных игр, чтобы удостоиться такой чести. Радует тот факт, что все составы команд, начиная от сборных России и Канады и заканчивая Данией и Голландией, полностью повторяют реальные (чем не мог похвастаться даже NHL 98).

Однако первое разочарование вас ждет уже в меню настроек. Зайдя в опцию CONFIGURE CONTROLLER, вы с удивлением обнаруживаете, что ни одна из четырех предложенных вариаций не соответствует стандартному управлению в играх подобного рода, так что придется «переконфигурироваться» вам. Перед матчем можно установить продолжительность периода, внести изменения в состав команды, выбрать нужную игровую стратегию, благо возможностей для этого предостаточно. И больше

вы не сможете этого сделать до самого конца поединка. Теперь о самой игре. При ее создании использовался тот же движок, с помощью которого был создан Actua Soccer II. Это прежде всего проявляется в работе камер. При любой точке обзора (а всего их пять) камера может показывать происходящее на льду более крупным или мелким планом, в зависимости от расположения шайбы. Но в ходе таких перемещений камеры бывает очень трудно уследить за самой шайбой, что приводит к потере ориентировки.

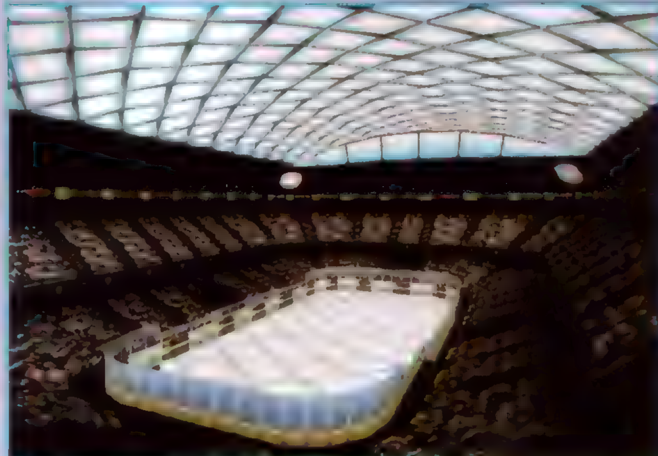
Actua Ice Hockey создавался с применением технологии motion capture. Причем при активном участии игроков клуба Sheffield Steelers — чемпиона Англии. В их число входит даже капитан этой команды Крисс Келланд. Видимо, Gremlin хотела обеспечить этим своему детищу популярность в родных стенах, то есть в Туманном Альбионе. Однако, наблюдая за перемещениями хоккеистов по льду, трудно поверить, что игра была создана с учетом этой технологии, даже несмотря на эмблему motion capture на коробке игры. При сравнении этой игры с другими хоккейными симуляторами создается впечатление, что программисты Gremlin стремились создать игроков, меньше всего похожих на реальных хоккеистов. Нужно иметь очень богатое воображение, чтобы считать матч в Actua Hockey похожим на телетрансляцию, как это имеет место быть в NHL 98.

Тем не менее, сам игровой процесс достаточно насыщен. Игроки могут отдавать продуманные передачи, с различной силой бросать по воротам, ускоряться, ложиться под шайбу и т.д. Следует отметить, что контролировать шайбу за воротами теперь не составляет особого труда, в отличие от большинства игр подобного рода. Вратари действуют довольно обдуманно, но часто оказываются бессильны, если полевые игроки заслоняют им обзор. Кстати, это самый верный способ поразить ворота противника. Бросая «из-под защитника», вы фактически лишаете голкипера возможности вовремя среагировать. Другой хороший способ забить гол состоит в передвижении вашего игрока параллельно линии ворот, находясь недалеко от вратаря. Голкипер начнет передвигаться следом за вами, и тогда вы можете смело ловить его «на противоходе», бросая шайбу в противоположный угол.

Несколько слов об удалениях, которые выглядят довольно забавно. Дело в том, что продолжительность периода здесь равна двадцати минутам, однако проходят они пропорционально тому времени, которое вы установили в пункте OPTION (2,5,10,20 минут). Если вам на один период отведены две минуты, то за это время на электронном секундомере истекут двадцать минут, но при нарушении правил отсчет штрафных минут ведется именно по секундомеру. Таким образом, получив двухминутное удаление, игрок просидит на скамье штрафников двенадцать секунд.

Комментарий к игре состоит из пяти-шести стандартных фраз, произносимых, судя по надписи на коробке, Полом Фергюсоном, хотя представиться по ходу игры он так и не удосужился. Фамилии игроков, владеющих шайбой, мы также от него не услышим. Может, он не может прочесть их на спинах хоккеистов? И, кстати, не только он. Несмотря на то что в игре предусмотрено пять точек обзора (за воротами, за воротами на уровне льда, сбоку, непосредственно на площадке, на пересечении центральной и боковой трибун), ни с одной из них прочесть фамилии игроков невозможно.

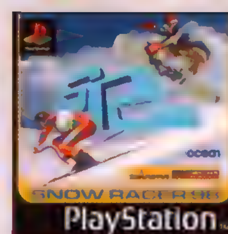
Но нельзя сказать, что Gremlin отнесся к своей работе «спустя рукава». Некоторые графические изыски, безусловно, присутствуют. Очень неплохо оформлена сама площадка. Достаточно взглянуть на прозрачные стеклянные заграждения, за которыми отчетливо видны зрители с первых рядов. Однако этому была принесена в жертву анимация самих игроков, практически не отличимых друг от друга по внешним данным. И, конечно же, непоправимый удар по рейтингу игры нанесло отсутствие повторов в процессе игры, смены игроков и вратарей по ходу матча, изменения игровой тактики.



В то же время Actua Ice Hockey является первым хоккейным симулятором, совместимым с аналоговым контроллером. Скорее всего, это существенно облегчит возможность управления игровым процессом.

Несмотря на вышеперечисленные недостатки, программистов Gremlin следует поблагодарить хотя бы за то, что они создали хоккей, в основе которого лежит не кубок Стенли, а один из самых престижных мировых турниров с участием национальных сборных. Хочется надеяться, что этому примеру последуют и другие компании, производящие видеоигры. А пока играйте в Actua Ice Hockey, завоевывая для сборной России олимпийское золото. Ну, а кому все равно, в каком турнире ему участвовать, то он может смело продолжать играть в NHL 98, а увидев Actua Ice Hockey, говорить: «Такой хоккей нам не нужен».

ОБЩАЯ ОЦЕНКА ИГРЫ 3

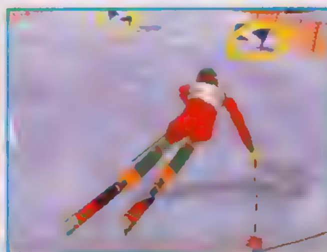


SNOW RACER'98

Жанр Спортивный симулятор *#Игроков* 1-2 *Издатель* Infogrames *Разработчик* PAM

Нельзя сказать, что игры горнолыжной тематики для PlayStation редкость. В последнее время разработчики стали проявлять к этому виду спорта устойчивый интерес. Хотя это не удивляет. Судя по результатам продаж, подобные творения пользуются постоянным спросом у достаточно широкого круга игроков. И вот теперь множество крупных и не очень компаний спешно взялись за разработку этой благодатной темы, стремясь занять свое место под солнцем на этом пока еще малообжитом участке игрового рынка. Не стала исключением и компания Ocean, представившая в мае этого года вниманию широкой общественности игру Snow Racer 98.

Игра была сделана группой разработчиков PAM. Эта команда, несмотря на сравнительно недавнюю историю своего существования, уже успела приложить руку к созданию достаточно большого количества игр. И даже имеет несколько наград за достижения в области игровой индустрии. Snow Racer стала одним из первых их творений для PlayStation.

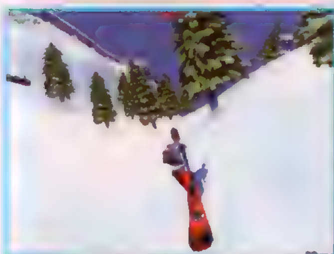


Разработчики подошли к созданию игры с размахом. Поддержка ведущих производителей спортивных товаров (Nidecker, Dynastar). Чемпион Франции 1994 года среди юниоров Bab's Charlet в качестве главного консультанта и ведущего испытателя. Широкая рекламная компания в прессе, собственный сайт в сети Интернет. При таком подходе игра просто не могла провалиться, но увы... Продукт явно не оправдал возложенных на него ожиданий. Хотя не стоит торопить события, так что обо всем по порядку.

Идея была достаточно оригинальной. Скрестить в одной игре сноубординг и горные лыжи — замысел простой в своей гениальности. Решение не ограничивать игру только рамками популярного ныне скоростного спуска с гор на доске приятно радует и привносит в игру определенную долю разнообразия. Что, по идее, должно было бы сказаться на игровом процессе самым положительным образом. Однако взглянем, на сколько это удалось...

Начнем с техники. Здесь придраться особо не к чему. Все на должном уровне и не вызывает особых нареканий. Графика смотрится очень неплохо. Специально для Snow Racer 98 был разработан новый графический движок — Grizzly, отвечающий всем современным требованиям. Окружающий мир полностью трехмерен и просчитывается в реальном времени. Фигурки персонажей крупны, контрастны и обладают определенной долей внешней индивидуальности. Вот только полигонов на эти фигурки явно пожалели, поэтому при приближении спортсмены смотрятся несколько угловато. Используются реалистичное наложение теней и световые эффекты. А благодаря наличию в игре специальной технологии — мягкой смены фаз анимации — рывки при переходе от одной серии движений к другой практически отсутствуют.

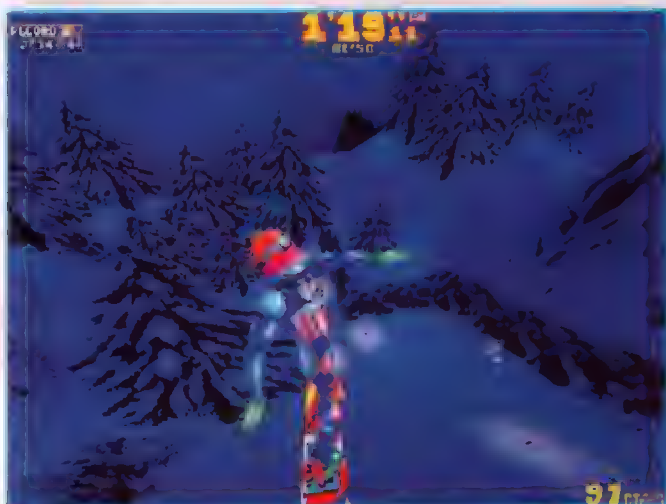
При создании графики вовсю использовалась система motion capture, что позволило сделать движения персонажей максимально приближенным к реальности. При этом поддерживается довольно высокая частота смены кадров. Конечно, порой бывают случаи выпа-

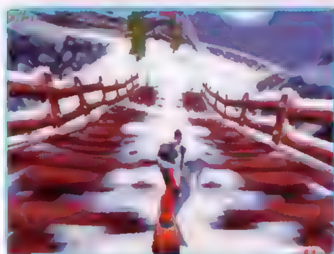


дения полигонов, но, в целом, визуальную часть игры по пятибалльной шкале можно оценить на твердую четверку.

Музыка также неплоха и идеально вписывается в атмосферу экстремального спорта, воссозданную разработчиками в Snow Racer 98. Хотя это, конечно, дело личного вкуса каждого игрока. Звуковое оформление особой оригинальностью не отличается, но сделано вполне добротно. Скрип снега, шорох разогнанного до бешенной скорости сноуборда, глухие звуки ударов при падениях и столкновениях. Добавьте к этому «отвязный» закадровый комментарий, сопровождающий игрока в процессе соревнований, и получите практически полное ощущение реального присутствия на месте событий.

Игровой процесс достаточно разнообразен и просто поражает изобилием различных режимов. Игроки могут испытать свои силы в трех разновидностях горнолыжного спорта: Ski, Freeride и Alpine.





Причем кататься можно как в одиночку — на время (режим Time attack), так и против компьютерных оппонентов (Championship) или же вдвоем с приятелем (Vs mode). Перед началом заезда игроку дается возможность выбрать вид спорта (горные лыжи или сноуборд) и персонаж, за которого ему в дальнейшем придется играть. Всего в Snow Racer 98 тринадцать героев (пять лыжников и восемь сноубордистов), существенно отличающихся друг от друга. У каждого есть свои сильные и слабые стороны, а также особая, только ему одному присущая манера поведения на трассе. Причем все персонажи имеют узкую специализацию и строго разделены по типам соревнований. Так что поставить лыжника на сноуборд или заставить сноубордиста заняться большим слаломом вам не удастся, хотя, в принципе, получать удовольствие от игрового процесса подобное разделение нисколько не мешает.

В Snow Racer 98 всего пятнадцать трасс (некоторые доступны изначально, остальные открываются постепенно, по мере выполнения определенных нормативов), но не особо большое их количество с лихвой компенсируется качеством проработки. Трассы неплохо продуманы и изобилуют секретными участками, свернув на которые можно существенно сократить путь. Имеется возможность проводить заезды как днем, так и ночью, что для игр подобного жанра довольно необычно. И несмотря на то, что в дизайне этапов порой проскальзывает некий дисбаланс, в целом эта часть SR 98 особых нареканий не вызывает.

Пока что все упомянутые аспекты игры оставляли только благоприятные впечатления. Но все описанное выше яйца выеденного не стоит. Потому как главное в любой игре это не умопомрачительная графика, не «навороченные» звуковые эффекты и обилие всевозможных режимов, а качество игрового процесса. И тут-то мы переходим к самой трагической части нашего повествования. Игровой процесс SR 98 отличается сыростью, непродуманностью и просто поражает своей несбалансированностью. В игре нет практически ничего, что заставило бы в дальнейшем возвращаться к ней снова и снова. Управление нереалистично, впрочем, так же, как и модели поведения персонажей. Вы с равным успехом можете управлять спортсменом-профессионалом на сверхсложной трассе или же неопытным новичком на детской горке — вряд ли вам удастся заметить особую разницу. В игре представлен огромный ассортимент различного спортинвентаря от ведущих производителей, но, увы, реальные различия между моделями досок и лыж столь невелики, что делают все это изобилие практически бесполезным. Неплохой забавой мог бы послужить режим для двух игроков. Но, к сожалению, его воплощение оставляет желать лучшего. Была применена не особо удобная схема с вертикальным разделением экрана. Угол обзора сужается настолько, что уследить за всеми извилинами и поворотами трассы становится крайне затруднительно. А кроме того, в этом режиме ощутимо падает качество графики. Имеется еще множество мелких недоделок (упомянуть их все в рамках одной статьи просто невозможно, да, думается, и не нужно), которые в сумме с вышеперечисленными недостатками интерес к игре практически сводят на нет.

Конечно, сказать, что Snow Racer 98 — проект провальный, было бы не совсем верно. Есть в нем и свои положительные стороны. Скорее, он просто средний. А сегодня, когда конкуренция на рынке так высока, слово «средний» практически равнозначно понятию «неудачный». Жаль, ведь задумка была очень даже неплохой, и если бы не пара-тройка досадных недочетов, игроки вполне могли бы получить неплохую игру. Увы... Что же касается советов по поводу приобретения игры для домашней коллекции... Тут у каждого свой вкус. Игра явно не высший класс, но, с другой стороны, обладает определенным очарованием. В общем, серединка на половинку. Прежде чем предпринимать какие-либо радикальные шаги, возьмите у приятеля и прокатитесь трассу-другую. А там — кто знает...

WARGAMES DEFCON

Жанр Стрелялка с элементами стратегии **#Игроков** 1-2 **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** Interactive Studios

Dual-shock

Жанр стратегии на PLAYSTATION — самый редкий из всех существующих. Неизвестно, почему издатели выпускают так мало игр этого жанра, ведь стратегии пользуются большой популярностью у игроков. Игроки безумно рады каждой новой игре, потому что только там они могут почувствовать себя настоящими полководцами или даже богами. В их руках весь мир, и они вольны поступать с ним, как захочется. Хотя большинство стратегий ограничены некоторыми условностями, они дают возможность играющему ощутить себя по-настоящему «властелином судеб».

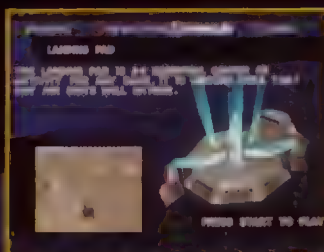
Как вы, наверное, догадались, игра, о которой пойдет речь ниже, является стратегией, и называется она WARGAMES: DEFCON 1. Эта игра имеет общую завязку сюжета с одноименным фильмом, вышедшим более двадцати лет тому назад. Назвать WARGAMES обыкновенной стратегией нельзя, так как ее разработчики в версии для PLAYSTATION скрестили два очень популярных жанра — стрелялку и стратегию в реальном времени. И, таким образом, они сделали довольно привлекательную игру, которой давно не могла похвастаться Playstation. Теперь вы сами сможете управлять каждым юнитом в отдельности, причем, во время этого вы будете находиться как бы внутри его. Благодаря такому нестандартному управлению войсками, играть становится намного интереснее, и вы не можете больше винить во всем компьютер (т.е. знаменитый искусственный интеллект) за то, что он направил солдат не туда, куда вы ему приказали.

В WARGAMES воюют две стороны: N.O.R.A.D. (североамериканский космический центр защиты — «хорошие», т.е. люди) и WORP («не хорошие», т.е. роботы). Их противоборство началось в недалеком будущем (это, смотря откуда считать) из-за обычного... мальчика (который чуть не уничтожил весь мир), но обо всем по порядку.

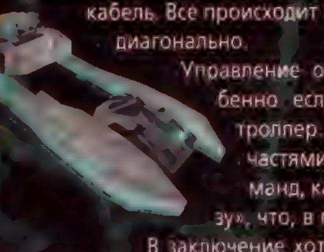
Итак, жил в России мальчик, который очень любил играть в компьютерные игры, он играл днем и ночью, для него не существовало ничего, кроме игр, тем не менее, он учился в школе на одни пятерки (а все потому, что в школах будущего оценки записываются в память компьютера, а мальчик был не только помешанным игроком, но, по совместительству, еще и хакером). И однажды ребенок-гений разгуливал по Интернету в поисках халявного игрового сервера, вдруг он случайно забрел на секретную военную страничку, где ему предложили сыграть в игру... ну, он и сыграл... Оказалось, это была вовсе не игра, а что-то вроде дистанционного управления ядерными ракетами! В результате этой якобы игры суперкомпьютер WORP дал сбой и вместо оказания помощи начал уничтожать людей. А для ускорения своих планов по мировому господству этот суперкомпьютер отрезал людей от всего современного производства. Поэтому людям приходится сражаться на примитивной технике против полчищ боевых роботов WORP'а. Такая вот завязочка, а кто победит — решать игроку, так как в WARGAMES можно играть

как за N.O.R.A.D., так и за WORP.

В игре предлагается тридцать миссий, по пятнадцать за каждую сторону. Миссии в WARGAMES очень разнообразны, и их выполнение не ограничивается обычным уничтожением базы врага. В каждой миссии своя цель, в одной нужно уничтожить радарные установки, в другой — спасти агентов и т.д. Если вы собираетесь пройти все миссии с бешеным напором на врага, то вы сильно ошибаетесь, такая тактика в WARGAMES не пройдет, потому что в каждой миссии вы ограничены конкретным числом юнитов, причем силы противника превосходят ваши в несколько раз, поэтому придется все очень тщательно рассчитывать.



В игре представлено большое количество различного вооружения. Все оно отличается друг от друга как внешне, так и по тактике ведения боя. Все юниты WORP — полная противоположность N.O.R.A.D. Если у N.O.R.A.D техника представляет собой обычные танки, вертолеты и корабли, то у WORP — футуристические, бездушные супермеханизмы, которые готовы уничтожить все живое. Силы WORP мощнее, чем у N.O.R.A.D, но неопытному игроку играть за них будет намного сложнее, потому что у N.O.R.A.D техника более мобильная и быстрая, чем неповоротливые многотонные махины WORP. Набор вооружения у юнитов состоит из первичного и вторичного оружия. Первичное оружие — это стандартное, бесконечное и маломощное, в основном это пулеметы или ракеты малой дальности. Вторичное оружие представляет собой более мощное вооружение, которое, к сожалению, очень быстро заканчивается. У каждого юнита вторичное оружие свое, например, у джипа — это вызов авиа налета. Запас вторичного оружия можно пополнить, находя бонусы, которые остаются от убитых вами врагов. Кроме того, запас энергии и оружия можно пополнить с помощью хакера, для этого нужно подъехать или подлететь к особому зданию и выбрать надпись «HACK», тогда к вам прилетит транспортный вертолет и сбросит все необходимое. В отличие от врага, вы имеете очень маленькую базу, которую, к тому же, нельзя развивать. Все строения — это лишь командный центр, с помощью которого можно вызвать транспортный вертолет, да пара сторожевых башен. У врага же имеется несколько супербаз, которые очень сильно вооружены. Чтобы уничтожить такую базу, вам сначала придется перебить всю ее многочисленную охрану. А это далеко не просто — вражеские юниты налетят на вас, как мухи на сахар, и будут пытаться окружить. Если вы попытаетесь сбежать из этой мясорубки, то супостаты будут преследовать вас, пока не уничтожат.



Очень интересно в WARGAMES обстоят дела с уничтожением ненавистного противника. Так, сложность уничтожения врагов по ходу игры не увеличивается, а, наоборот, уменьшается, но это не означает, что играть становится легче. Например, если в начальных уровнях джип будет небольшой проблемой и будет наскакивать на вас, как мотылек на свет, то на более поздних он станет шарахаться от вас, как от больного проказой. Тем не менее, баланс сил в WARGAMES не нарушается, потому что на каждом уровне появляются все более мощные враги.

Ландшафты, на которых будут происходить ваши взаимоотношения с механическими «гадами», выполнены просто великолепно. Все они полностью трехмерные (если не считать, конечно, убогие спрайтовые деревца). Когда шагаешь на своем разбитом, дымящемся роботе, то создается впечатление, что действительно идешь по реальной местности. Двигаясь по холму, робот идет вверх с некоторым трудом, а вот вниз спускается намного быстрее. Возвышенности значительно увеличивают обзор юнитов. Если на холме находится враг, то он будет обстреливать вас, пока вы не приблизитесь к нему почти вплотную.

Графика в Wargames сделана очень качественно, а все юниты и строения полностью трехмерны. Кроме этого, при уничтожении зданий можно наблюдать, как они, красиво взрываясь, уходят под землю, оставляя после себя облако пыли. В данном продукте игроку предоставлена возможность использовать сразу несколько видов на происходящее. Например, для разведки вам больше всего подойдет вид на конкретный юнит от третьего лица, а для ведения боя — вид сверху, с высоты птичьего полета.

Боевые действия проходят во всех уголках земного шара: в России, Америке, Китае, Южной Африке и т.д. Одно из сражений происходит на территории Кремля. В зависимости от местности, будут меняться погодные условия и время суток (возможны ливень, снегопад и даже ночной бой). Миссии, которые проходят ночью, выглядят довольно интересно, т.к. вы обозреваете все происходящее через прибор ночного видения.

WARGAMES — это первая стратегия, в которую можно играть в многопользовательском режиме, не используя соединительный кабель. Все происходит на одном экране, который поделен диагонально.

Управление очень удобное и отзывчивое, особенно если использовать аналоговый контроллер. Общаться с остальными своими частями вы можете с помощью таких команд, как «все ко мне» и «вернуться на базу», что, в принципе, довольно удобно.

В заключение хотелось бы сказать, что WARGAMES: DEFCON 1 — это по-настоящему качественная и отличная игра.

ОБЩАЯ ОЦЕНКА ИГРЫ 4+

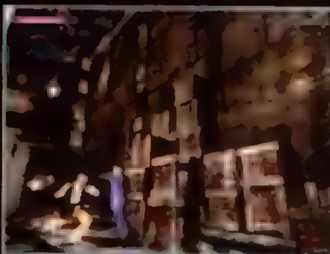
MIB

Жанр Приключение | #Игроков 1 | Издатель Gremlin Interactive | Разработчик Gigawatt Studios

Карта памяти – один блок

Вероятно, многие из вас задаются вопросом: как возникает идея создания той или иной игры? Иногда сюжет основан на книгах (как, например, в DiscWorld), иногда на фантазиях самих разработчиков, иногда на фильмах (как, например, The Fifth Element). На создание игры MIB авторов подвигла, возможно, неувядающая слава Resident Evil. А сюжет игры обязан своим происхождением одноименному фильму. Для тех, кто не видел фильм, расскажем коротко о сюжете. По сценарию, в США существует организация под названием Men in Black, которая занимается расследованием необычных явлений, связанных с появлением инопланетных «тарелочек», а также собственно пришельцев. Фильм сделан в жанре «экшн», поэтому недостатка в погонях и стрельбе не ощущается. Также довольно много комедийных сцен и очень хороший актерский состав. Поэтому неудивительно, что MIB в первую неделю проката по сумме кассовых сборов (а, следовательно, и по популярности) вышел на первое место в Америке. Gremlin Interactive заручилась согласием исполнителей главных ролей в фильме — Томми-Ли Джонса (Tommy-Lee Jones), Уилла Смита (Will Smith) и Линды Фиорентино (Linda Fiorentino) — на использование их имен при создании игры MIB. Авторы, конечно же, надеялись, что созданную ими игру ждет такой же успех, как и фильм. Ну что ж, посмотрим, что она собой представляет. По заверениям разработчиков, игра, сделанная в жанре приключения с элементами квеста, прямо-таки заполнена невероятными драками, стрельбой и головоломками. Также обещано превосходное графическое решение и замечательные музыкальное сопровождение и звуковые эффекты.

Итак, сюжет. В игре участвуют три агента из организации MIB: нью-йоркский полицейский Джей Эдвардс под кодовым именем агента «J»



(герой Уилла Смита), ветеран MIB'го дела агент «K» (Томми-Ли Джонс) и агент «L» (соответственно, Линда Фиорентино).

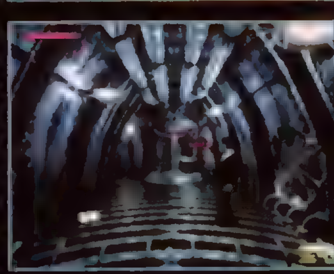
Служащие данной компании, как вы уже знаете, занимаются поиском инопланетных граждан, посетивших нашу Землю (эдакая служба иммиграции для инопланетян). Действие происходит в различных местах: от «городских джунглей» до арктической научной станции. В игре 3 миссии, каждая из которых состоит из четырех эпизодов. Прохождение вы начинаете за первого героя — агента «J», затем вы играете за агента «K» и, наконец, за агента «L». В каждой из миссии у вас есть определенное задание. Например, в миссии «Нью-Йорк» (первое задание Джеймса Эдвардса) вы должны расследовать кражу со взломом, а также обезвредить бомбу. В процессе выполнения задания ваш герой встретит пришельца, которого будет преследовать до тех пор, пока не встретится с ним один на один и не убьет его. Для благополучного прохождения миссии вам надо не только убивать

«плохих» персонажей, но и решать определенные задачи: в какую комнату сначала войти и что там вообще делать. Согласно жанру игры, надо проверять все без разбора — любые предметы, тела убитых вами врагов и тому подобное. А также забирать все, что найдете по дороге, — будь то боезапас, аптечка или космическое супероружие (например, «Olmec Idol» или «Reverbe-rating Atomiser»). Внимательно слушайте комментарии за кадром. Они помогут вам ориентироваться в неожиданной ситуации.

Не правда ли, игра обещает быть интересной? И вот, вдохновленные сюжетом, запускаем диск. Что же мы видим? Появляется заставка в жанре комикса, затем — суровые лица секретных агентов (в исполнении Томми-Ли Джонса и Уилла Смита) на фоне логотипа игры. Все это сопровождается музыкой из фильма. Красота! Нажимаем старт... Позвольте, господа, куда это мы попали? Темный коридор, невзрачный герой... Ах, да — это первый уровень. Предметы плохо прорисованы (и не сразу поймешь, что перед тобой — ящик или стол), персонажи все какие-то «угловато-противоречивые». К счастью, главный герой может передвигаться во всех направлениях. Но, вообще-то, мы привыкли к более качественно сделанным играм (вспомните Resident Evil!). И что самое обидное, технические возможности приставки это позволяют! Да... И цветовая гамма мрачновата. Но, может, это и ничего... Это

вам не Klonoa какая-нибудь! Суровые будни секретного агента, тяжелые условия труда, так сказать.

Ну что ж, теперь покрепче берем в руки джойпад и приступаем... Возможно, если у вас большой опыт в играх подобного рода, те фокусы, которые будет выделывать герой, вас не испугают. Ну, не успевает он за вашими желаниями и манипуляциями! Сначала вам надо быстренько сообразить, на какую кнопку нажать, чтобы герой также быстро повернулся в нужную сторону. Но не так это просто! Бегать он еще худо-бедно может (присмотритесь к его хитрой траектории!), но вот шустро повернуться — это, господа, увольте. Неторопливый, в общем, персонаж. Но, преодолев эти незначительные трудности, ваш герой начинает двигать по пути к намеченной цели. Открывает все двери подряд, и вот она — комната, где окопался враг. Конечно, ваш долг и прямая обязанность — уничтожить его. Непросто это, ох, непросто... Стреляйте в него, если успеете, а нет — хук справа, хитрый удар ногой... Звучит заманчиво, не правда ли? Но на деле не так это все просто и красиво, к сожалению. И вообще, встретившись с противником, понимаешь, что зло — вечно. Враг и быстрее вас, и сообразительнее — вовремя отпрыгнет, нагнется, ударит. А вы стоите в углу и пытаетесь «замочить» его тем небольшим набором ударов, которые вам запрограммировали создатели игры. Если уж вы не успели вовремя выстрелить (не смогли быстренько повернуться, забыли поднять оружие, а может, патроны закончились), то готовьтесь к бою руками-ногами. Если вы любитель игр в жанре драк (например, вы — фанат «Dead or Alive»), то эта игра не для вас. А если хотите испытать необычные ощущения от процесса — попробуйте забить своего противника. И все же советуем вам сразу его пристрелить и не мучиться. Ну вот, привыкли к комбинациям клавиш, пару врагов замочили, и тут вы понимаете, что надо не только бегать, стрелять, собирать нужные вещи и нажимать на нужные рычаги и кнопки, но и делать это надо быстро. Ну что ж, посмотрим, как надолго вас хватит, до какого уровня вы доберетесь с таким управлением. Теперь поговорим о том, что у главного героя в рюкзаке. Разработчики не утруждали себя внесением пояснений к вещам, находящимся у вашего героя. Возможно, они рассчитывали на вашу сообразительность. В отличие от Resident Evil, где к каждому предмету есть описание, будь то оружие или аптечка, в MIB такого нет. Просто набор предметов, иногда неудачно прорисованных, без каких-либо комментариев.



Но плюсы в игре все-таки есть. Это действительно приятная музыка, а также большую помощь при игре оказывает голос за кадром (при условии, если вы знаете английский, хотя бы на элементарном уровне), подсказывающий вам, куда вы попали и что следует делать при появлении врага (стрелять, конечно, что же еще!).

Но, в общем и целом, впечатление от игры прямо противоположно впечатлению от фильма. Заторможенные движения, убогое управление, неинтересная графика, расположение камеры не всегда удачно — этого ли мы ждали? И самое главное — создатели не предусмотрели использования такой замечательной штучки, как аналоговый контроллер. А без этого в играх такого типа делать нечего.

К тому же, надо быть очень спокойным и уравновешенным человеком, чтобы пройти эту игру. А если вы — человек действия, вам будет непросто освоиться с MIB. Но попробовать стоит. Иначе как вы узнаете, что критика в адрес игры верна (а может, нет — кто знает)? И если, несмотря на все недостатки этой игры, она вам все-таки понравилась — можно вас только поздравить. А если нет — не отчаивайтесь, посмотрите еще раз фильм — и настроение улучшится.

ОБЩАЯ ОЦЕНКА ИГРЫ 3-

GRAN TURISMO

THE REAL DRIVING SIMULATOR

В GRAN TURISMO имеется два игровых режима. Первый — Arcade, в котором представлены шесть марок автомобилей: Nissan, Honda, Mazda, Mitsubishi, Aston Martin и Chevrolet, каждая марка делится на три класса (чем выше класс, тем машина лучше). В режиме имется четыре трассы: три дневных и одна ночная. Arcade является как бы обучающим и из-за широкого выбора автомобилей дает в полной мере прочувствовать их и научиться управлять ими в совершенстве. Самым главным и интересным является второй режим — GRAN TURISMO. Игроку в этом режиме дано 10.000 у.е. (как начальный капитал) — на них ему и предстоит купить свой первый автомобиль. Машины продают десять фирм-производителей: две английские, две американские и шесть японских. Автомобили делятся на две группы: NEW CARS и USED CARS, причем «бэушные» авто продают лишь японские фирмы. В самом начале вы сможете позволить себе лишь USED CAR, которая будет отличаться от новой лишь тем, что в ней нельзя будет выбрать цвет окраски. У вас в левом нижнем углу есть счетчик времени, по истечении каждых десяти дней в опции USED CARS будут появляться новые машины (следующий день наступает тогда, когда вы начинаете участвовать в гонке; каждая трасса — это один день). Любую машину можно продать, воспользовавшись опцией USED CARS SELL, каждую марку автомобиля лучше продавать ее производителю (вам дадут больше денег). Каждую купленную вами машину можно проверить по трем характеристикам в режиме MACHINE TEST. После каждой гонки автомобиль становится грязным, его можно вымыть в CAR WASH за пятьдесят у.е.. Чистота машины влияет только на ее внешний вид и никакого преимущества в гонке не дает. Любая купленная машина попадает в ваш гараж, который находится под иконкой MY HOME. У каждой машины, находящейся в гараже, можно узнать все ее характеристики. Чтобы участвовать в гонке в режиме GRAN TURISMO, нужно сдать три лицензии. Если вы их не сдадите, то сможете участвовать всего лишь в двух режимах — TIME TRIAL (гонки на время) и SPOT RACE (гонки за очень маленький гонорар). Если вы их сдадите, то вам откроются все режимы гонок. Ниже будут описаны все лицензии и режимы GRAN TURISMO.

ЛИЦЕНЗИИ.

LICENSE B-CLASS.

STARTING AND STOPPING 1.

Машина: Mazda Demio.
Лимит времени: 36 секунд.
Прохождение: Это самая легкая лицензия. Чтобы ее пройти, вам следует разог-

нать машину и на финише остановиться в пределах клетчатого флага на асфальте А. Начинайте тормозить в двадцати метрах от флага.

STARTING AND STOPPING 2.

Машина: Mitsubishi GTO.
Лимит времени: 27 секунд.
Прохождение:

Эта лицензия представляет собой усложненный вариант предыдущей. Вам также придется остановиться в пределах флага, только на этот раз ваша машина будет мощнее, поэтому начинать тормозить нужно раньше, где-то в пятидесяти метрах от финиша.

BASICS OF CORNERING 1.

Машина: Honda CR-X Desol.
Лимит времени: 30 секунд.
Прохождение:

На этой трассе имеется один поворот А, проходить его следует по левой полосе, от-

пустив кнопку газа. Ни в коем случае нельзя нажимать на ручной тормоз.

BASICS OF CORNERING 2.

Машина: Nissan Silvia.
Лимит времени: 26 секунд.
Прохождение:

Вам нужно пройти предыдущую трассу, только на другом автомобиле. Поворот следует проходить по левой полосе, необходимо отпустить газ и нажать на тормоз А. Как только машина начнет выравниваться, надо снова нажать на газ.

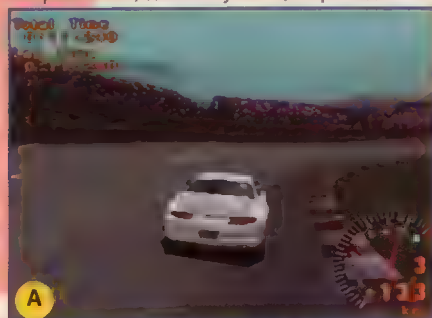
BASICS OF CORNERING 3.

Машина: Mitsubishi GTO.
Лимит времени: 25 секунд.
Прохождение:

Аналогично Basics of cornering 2, только следует быть более осторожным, так как машину может занести.

BASICS OF MULTIPLE CORNERS 1.

Машина: Mitsubishi FTO.
Лимит времени: 28 секунд.
Прохождение: До поворота А поезжайте по разметке, достигнув его, переходите на



правую полосу как можно ближе к обочине. Когда машина начнет выравниваться, делайте резкий маневр влево, чтобы пройти поворот В, не вылетев с трассы.

BASICS OF MULTIPLE CORNERS 2.

Машина: Nissan Silvia.
Лимит времени: 27 секунд.
Прохождение:

Как и предыдущую лицензию, начинайте проходить эту до поворота А по размет-

ке, только на этот раз вам придется отпустить на несколько секунд кнопку газа. Поворот В проходится таким же образом.

TEST FOR B LICENSE.

Машина: Mazda Eunos Roadster.
Лимит времени: 1 минута 22 секунды.

Прохождение:

Первый поворот А проходите по левой полосе, не сбрасывая газ, поворот В прохо-

дите также по левой полосе, отпустив кнопку газа, С — по правой, отпустив кнопку газа, D — по левой максимально близко

к обочине, не сбрасывая газ, Е начинайте проходить по правой и быстро переходите на левую, не тормозя.

LICENSE A-CLASS.

PRACTICAL CORNERING.

Машина: Toyota Supra.
Лимит времени: 34 секунды.
Прохождение:

Поворот А проходите по разметке, не сбрасывая скорость. Чтобы пройти поворот В, перед ним сбавьте скорость с помощью

тормоза, поворачивая по левой полосе, переходя на правую. Не следует во время маневра пользоваться ручным тормозом.

PRACTICAL CORNERING 2.

Машина: Toyota Supra RZ.
Лимит времени: 26 секунд.
Прохождение:

Перед поворотом А сбросьте скорость с помощью тормоза и, отпустив кнопку газа, проходите поворот.

PRACTICAL CORNERING 3.

Машина: Mazda RX-7.
Лимит времени: 44 секунды.
Прохождение:

Самое опасное в этой лицензии — это поворот А. Чтобы его пройти, вам придется

очень резко сбросить скорость и не попасть в занос. Для этого перед поворотом отпустите кнопку газа и нажмите на тормоз, таким образом машина «юзом» пройдет поворот. Главная опасность при совершении этого маневра — вылет с трассы.

MANDLING MULTIPLE CORNERS 1.

Машина: Nissan Skyline GT-R.
Лимит времени: 39 секунд.
Прохождение:

Чтобы пройти поворот А, отпустите кнопку газа и нажмите на тормоз — здесь

очень важно время для выполнения маневра. Следующий поворот проходите на

полной скорости, и как только машина начнет не вписываться в поворот, отпустите кнопку газа. Поворот С — самый важный, на его левой полосе находится так называемая BESTLINE желтого цвета, и чтобы пройти его как можно быстрей, нужно ехать по ней.

MANDLING MULTIPLE CORNERS 2.

Машина: Honda Prelude.
Лимит времени: 32 секунды.
Прохождение:

В этой лицензии имеется всего лишь один трудный поворот А, при его прохождении надо отпуститть кнопку газа и нажать на тормоз.

MANDLING MULTIPLE CORNERS 3.

Машина: Toyota MR2.
Лимит времени: 27 секунд.
Прохождение:

Toyota MR2 — довольно резвая машина, хорошо слушается руля, но ее очень сильно заносит на поворотах, что и будет вашей главной проблемой при прохождении этой лицензии. Чтобы пройти поворот А, придется тормозить, не отпуская кнопку газа, поворот В надо проходить, без конца нажимая и отпуская кнопку газа.

ADVANCED TECHNIQUES.

Машина: Subaru Impreza.
Лимит времени: 33 секунды.
Прохождение:

Это слегка необычная лицензия: вы находитесь в очень маленьком замкнутом круге, для ее прохождения вам нужно лишь ездить по нему и вовремя нажимать на тормоз.

A-CLASS LICENSE FINAL TEST.

Машина: Toyota Supra RZ.
Лимит времени: 1 минута 8 секунд.
Прохождение:

Здесь имеются два очень крутых поворота, и для их прохождения вам потребуется много усилий. Первый (A) проходите, поль-

зуясь заносом. Для того, чтобы это сделать, следует нажать на тормоз в начале поворота, главное чтобы машину не развернуло.

Поворот B нужно проходить на самой минимальной скорости, иначе машину развернет.

LICENSE INTERNATIONAL A-CLASS.

HIGH SPEED RING TIME TRIAL.

Машина: Tvr Griffith.
Лимит времени: 1 минута 7 секунд.
Прохождение:

На этой трассе не очень много поворотов, и они все проходятся без особых проблем.

SS ROUTE 5 TIME TRIAL.

Машина: Dodge Viper.
Лимит времени: 1 минута 30 секунд.
Прохождение:

Самым опасным моментом на трассе является поворот на 90 градусов A: перед ним нужно обязательно сбавлять скорость и желательно проходить его по правой полосе, иначе разворот будет неизбежен.

GRAND VALLEY TIME TRIAL.

Машина: Tvr Griffith.
Лимит времени: 2 минуты 3 секунды.
Прохождение:

Очень сложная лицензия, в основном, из-за того, что Tvr Griffith на поворотах даже на самой маленькой скорости сильно

заносит. Так что проходить повороты A, B и C нужно очень внимательно. Трудно да-

вать совет для прохождения этих участков — здесь все зависит от вашего профессионализма и от удачи.

DEEP FOREST TIME TRIAL.

Машина: Dodge Viper.
Лимит времени: 1 минута 24 секунды.
Прохождение:

Поворот A проходите «юзом», пользуясь заносом, B — предварительно сбросив скорость с помощью тормоза. Вот, в общем-то, и все трудности, которые

возникнут при прохождении данной лицензии.

AUTUMN RING TIME TRIAL.

Машина: Tvr Griffith.
Лимит времени: 1 минута 24 секунды.
Прохождение:

Как всегда, главной проблемой Tvr Griffith являются заносы на поворотах. Справившись с ними, вы без труда сможете пройти лицензию.

TRIAL MOUNTAIN TIME TRIAL.

Машина: Dodge Viper.
Лимит времени: 1 минута 33 секунды.
Прохождение:

Пользуясь заносами Dodge Viper, вы должны будете с легкостью пройти трассу. Главное — помнить, что Dodge Viper — машина совершенно непредсказуемая.

SS ROUTE 11 TIME TRIAL.

Машина: Tvr Griffith.
Лимит времени: 1 минута 24 секунды.
Прохождение:

Аналогично AUTUMN RING TIME TRIAL .

IA-CLASS LICENSE FINAL TEST.

Машина: Dodge Viper.
Лимит времени: 1 минута 59 секунд.
Прохождение:

Это самый ответственный момент, так как если вы сдадите эту лицензию, то получите последние, третьи, права, позволяющие участвовать в любой гонке.

GT LEAGUE.

Теперь, когда вы сдали лицензии, можно переходить к основной части GRAN TURISMO — гонкам. Гонки в игре проходят в семнадцати различных режимах, каждый из них вам придется проходить на нескольких конкретных машинах, которые будут подходить к тому или иному режиму. Например, нельзя пройти режим, где участвуют только переднеприводные машины, на полноприводом авто-

мобиле. Начинать играть в чемпионате лучше всего в режиме GT league.

SUNDAY CUP.

Лицензия: B-class.
Кол-во трасс: 3.
Прохождение:

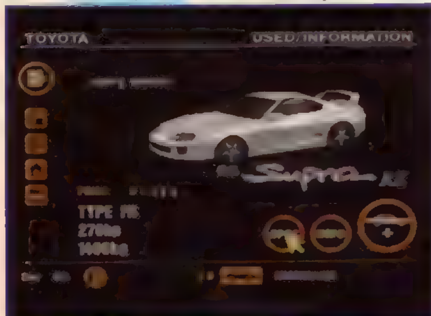
Для SUNDAY CUP подойдет практически любая машина в пределах 10.000. Для новичков я бы посоветовал Honda Prelude'91 Si, а для более опытных игроков — Toyota

MA70 Supra Turbo Limited, на которую можно установить турбонаддув.

CLUBMAN CUP.

Лицензия: A-class.
Кол-во трасс: 3.
Прохождение:

В этом режиме можно посоветовать такие машины, как Nissan R32 Skyline'80 GTR

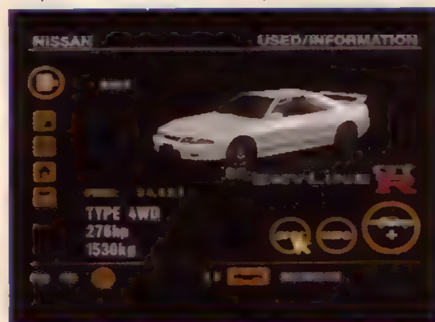


(желательно, чтобы на нем был установлен турбонаддув), Toyota Supra'95 RZ, можно выиграть на Mazda RX-7 FD'91 Type-R.

GT CUP.

Лицензия: A-class.
Кол-во трасс: 4.
Прохождение:

Для этой гонки просто идеально подходит Nissan'95 GTR или более мощный его собрат — Nissan GTR V-Spec. Желательно,



чтобы они были усовершенствованы до предела. Для того, чтобы скопить требуемое количество денег, проходите более легкие режимы по несколько раз. Если вы усовершенствуете свой Nissan до предела, то не оставите своим противникам ни единого шанса на победу.

GT WORLD CUP.

Лицензия: IA-class.
Кол-во трасс: 6.
Прохождение:

Довольно сложное испытание даже для опытного гонщика, но при полученных навыках в предыдущих гонках можно справиться и с этой. Главное, что придется учитывать в этой гонке, так это чтобы машина

была довольно мощной и ее вес был как можно меньше. Для этой гонки подойдут

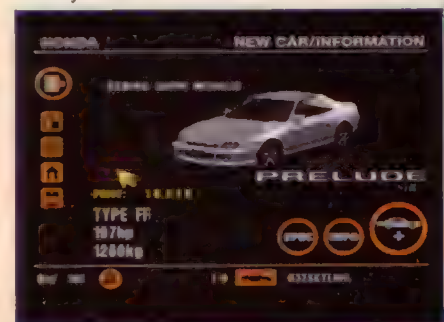
следующие машины: Toyota Supra, Honda NSX Types Zero, Mazda RX-7, но, как и на предыдущих трассах, здесь будет просто на высоте Nissan GTR.

Special event.

FF CARS.

Лицензия: B-class.
Кол-во трасс: 3.
Прохождение:

В этот чемпионат допускаются только переднеприводные машины, так что если вы привыкли побеждать на Nissan GTR и хотите выиграть на нем и эту гонку, у вас ничего не получится — придется выбирать себе какую-нибудь переднеприводную машину. В этой гонке можно посоветовать такие марки машин, как Honda Prelude'91 Si Vtec. Чтобы выиграть на этой машине, вам придется сделать маленький up-grade, а если есть деньги, можно приобрести более мощную Honda Prelude Sir или Honda



Prelude Type S. Но самым подходящим вариантом для гонки будет Mitsubishi FTO GP-R Version — звезда переднеприводных ав-

томобилей — на ней вы оставите всех своих противников далеко позади.

FR CARS.

Лицензия: B-class.
Кол-во трасс: 3.
Прохождение:

В этом чемпионате могут соревноваться лишь заднеприводные автомобили. Из предложенных в GRAN TURISMO моделей

подойдут следующие: Camaro Z28 30TH Anniversary, которую вы выиграли в GT league, Toyota MA70 GT Turbo Limited (желательно, чтобы на ней было установлено Turbo: пусть это и вызовет некоторые побочные эффекты, зато выиграть станет намного легче). Dodge Viper RT/10 также хорош в этой гонке, правда придется привыкнуть к нестандартному поведению на трассе, ну а для любителей повылетать с трассы на каждом повороте можно порекомендовать TVR Cerbera.

4WD CARS.

Лицензия: B-class.
Кол-во трасс: 3.
Прохождение:

Пора вспомнить о старом добром Nissan GT-R. На нем вы будете королем, потому что Nissan GT-R — один из самых лучших в классе четырехприводных автомобилей. Так что выбирайте его и выигрывайте.

LIGHT WEIGHT CARS.

Лицензия: B-class.
Кол-во трасс: 2.
Прохождение:

Вес машины в этом чемпионате не должен превышать 950 кг. Из легких машин хороша Mazda Eunos Roadster, выиграть на

ней можно, если будет сделан up-grade. Можно выбрать Mazda Demio GLX, которая также должна быть усовершенствована, но Mitsubishi FTO GP-R Version будет одной из лучших. В этом режиме существует маленькая хитрость — кроме машин, вес которых

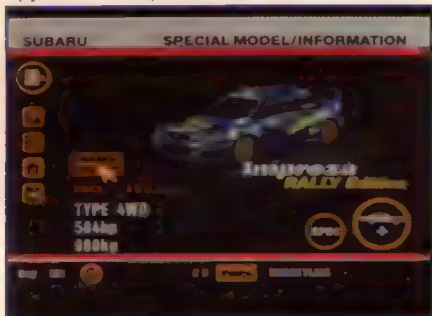
не превышает 950 кг, могут участвовать и более тяжелые. Чтобы этого добиться, им нужно будет уменьшить вес. Для этого в TUNED ROOM выберите опцию OTHERS. Сброс веса у машины проходит в три этапа, за каждый из них придется платить деньги.

US VS JAPAN.

Лицензия: A-class.
Кол-во трасс: 5.
Прохождение:

Вот здесь-то мы и узнаем, чьи автомобили лучше — американские или японские. Для любителей американского автомобилестроения можно предложить Dodge Viper RT или GTS, составить серьезную конкуренцию противникам сможет Chevrolet Corvette'96 Grand Sport, правда, только при полном up-grade. Ценителям японских ав-

томобилей будет из чего выбрать: Honda NSX Type S, Mitsubishi GTO Limited Edition (развивает скорость легкого самолета), Toyota Castrol Supra GT, просто идеальным вариантом будет Subaru Impreza Rally Edition, которая будет проходить самые трудные повороты на максимальной ско-



рости. Существует еще множество отличных японских автомобилей, и перечислить их все невозможно.

UK VS JAPAN.

Лицензия: A-class.
Кол-во трасс: 5.
Прохождение:

Здесь ситуация та же, что и в предыдущем чемпионате. Так что выбирайте любую из вышеописанных машин и спокойно выигрывайте. Англичане могут предложить две модели дегенеративно-аристократических Aston Martin — самые идиотские

автомобили в игре, зато стоят, как несколько приличных машин. Еще есть три модели TVR, но из-за дурацкого управления они не годятся.

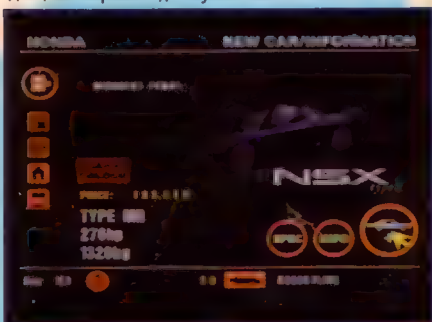
UK VS US.

Лицензия: A-class.
Кол-во трасс: 5.
Прохождение:

В этом чемпионате стравлены американские и английские автомобили. Английские отпадают сразу, а вот из американских машин подойдут оба Dodg'a. Только у GTS-R придется уменьшить вес, чтобы ее поменьше заносило на поворотах.

MEGA SPEED.

Лицензия: A-class.
Кол-во трасс: 3.
Прохождение:
Название MEGA говорит само за себя. Машины в этой гонке должны быть самыми быстрыми и мощными. В MEGA представлены три наиболее скоростные трассы. Стать победителем в этой гонке вы сможете на следующих автомобилях: Honda NSX Type S, Nissan GT-R Uspec (наиболее подходящий вариант), Toyota MR2 GT-S.



NORMAL CAR.

Лицензия: A-class.
Кол-во трасс: 5.
Прохождение:
О чем только можно мечтать здесь, так это о Dodge Viper RT/10. В этом чемпионате Dodge покажет себя просто превосходно. Также можно выиграть на Honda NSX Type S или NSX Type S Zero.

TUNED CAR.

Лицензия: IA-class.
Кол-во трасс: 5.
Прохождение:
В этой гонке можно выиграть на Honda NSX Type S, также неплохо подойдет Nissan GTR, но на NSX шансов выиграть будет больше. Главное требование в этом чемпионате — все машины, на которых вы будете ездить, должны быть усовершенствованы в TUNED ROOM, однако нельзя перекрашивать машину, иначе вас не допустят к гонке.

GRAND VALLEY 300.

Лицензия: IA-class.
Кол-во трасс: 1.
Прохождение:
Вот самый тяжелый чемпионат в GRAN TURISMO — именно тяжелый, а не сложный, Он рассчитан на самых выносливых гонщиков, так как в нем предстоит пройти целых 60 (!) кругов, а это полтора-два часа напряженной гонки. Лучшей машиной при прохождении трассы является Subaru Impreza Rally Edition, недостаток скорости которой с лихвой компенсируется высокой маневренностью и быстрым разгоном.

ROUTE 11.

Лицензия: IA-class.
Кол-во трасс: 1.
Прохождение:
ROUTE 11 представляет собой, так сказать, облегченный вариант GRAND VALLEY 300. Здесь вам придется прокатиться всего-лишь по 30 кругам, правда трасса стала сложнее, и к тому же гонка проходит ночью, но если вам хватило нервов пройти GRAND VALLEY 300, пройдете и ROUTE 11. Из машин также лучше также выбрать Subaru Impreza Rally Edition.

ROUTE 11 TUNED.

Лицензия: IA-class.
Кол-во трасс: 1.
Прохождение:
К этому ROUTE допускаются лишь «тюнингованные» машины. Самым быстрым и мощным на этой трассе будет Nissan GTR, так что не пожалейте денег на покупку самых лучших деталей.

После прохождения всех чемпионатов будет открыт скрытый режим GT HIFI.

ПРИЗОВЫЕ АВТОМОБИЛИ.

В любом чемпионате GRAN TURISMO можно получить призовую машину (конечно же, если вы его выиграете), а в SPECIAL EVENT — целых две. Ниже будут приведены все модели автомобилей, которые можно получить, выиграв чемпионаты.

GT LEAGUE.

SUNDAY CUP.

Mazda Demio A-Spec.

CLUBMAN CUP.

Chevrolet Z28 Camaro 30TH Anniversary Edition.

GT CUP.

Toyota Shacer Limited Edition.

GT WORLD CUP.

Не дается (машина).

SPECIAL EVENT.

FF CARS.

Toyota Cilicia SSII.
Honda CRX EF-8 SIR.

FR CARS.

Nissan QS 1800.
Nissan Eighty.

4WD CARS.

Subaru SVX S4.
Mitsubishi Cancer GSR Evolution IV.

LIGHT WEIGHT CARS.

Honda CRX Type R.
Mazda Eunos.

US VS JAPAN.

Mitsubishi FTO Limited Edition.
Dodge Viper GTS-R.

UK VS JAPAN.

Tvr Cerbera Limited Edition.
Honda CRX Limited Edition.

UK VS US.

Chrysler Concept Car.
Mazda RX-7 A-Spec Limited Edition.

MEGA SPEED.

Toyota Soarer 2.5 GT-T VVT-I.
Aston Martini DB7 Coupe.

NORMAL CAR.

Toyota Supra RZ.
Subaru Impreza'96 WRX STI III.

TUNED CAR.

Nissan'91 Skyline GTR.
AE 86 Trueno Sprinter GT.

GRAND VALLEY 300.

Castrol Supra.
Не известно (уж вы сами проходите).

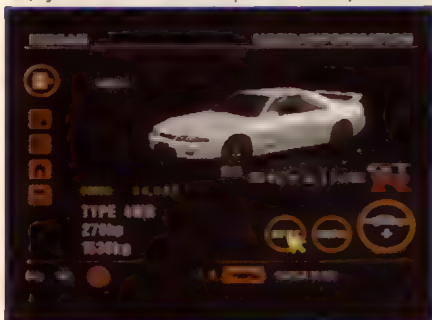
ROUTE 11.

Nissan GTR-Nismo.
Не известно.

Автомобили, которые должны быть у вас в гараже.

Nissan GTR V-Spec.

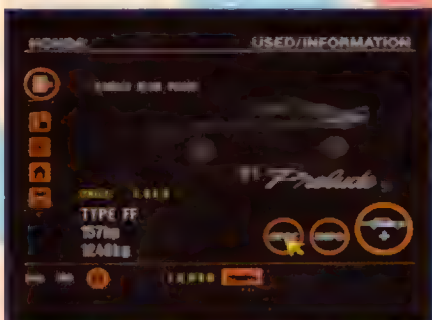
Самая мощная машина из представленных в GRAN TURISMO (969PS (!)), которая поможет пройти не один чемпионат. Правда, у нее есть некоторые специфические



особенности. Так, например, на старте, нажав на кнопку газа, обороты у машины в начале будут набираться очень медленно, а потом бешено подскочат. Если во время заноса вы остановите GTR, то потом его будет очень сложно раскочегарить как раз из-за этих оборотов. Но в целом Nissan GTR V-Spec — одна из самых лучших машин на протяжении всей игры.

Honda Prelude.

Эта мвшина просто-напросто незаменима в начале игры, когда денег на дорогой автомобиль нет. Honda Prelude обладает



хорошей маневренностью и приличной скоростью, что делает ее незаменимой для начинающих гонщиков.

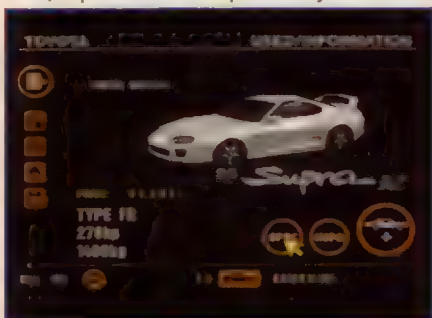
Dodge Viper GTS.

Лучшая американская машина в GRAN TURISMO. Главный недостаток Viper GTS — его заносы на поворотах, хотя опытные во-

дители смогут использовать этот недостаток на благо себе. Если правильно научиться пользоваться всеми особенностями этого автомобиля, можно достичь очень даже неплохих результатов.

Toyota Supra RZ.

Идет на втором месте по мощности (939PS) после Nissan GTR V-Spec. К сожалению, проблем с оборотами у нее даже



больше чем у GTR, к тому же ее часто заносит. Прежде всего Toyota Supra RZ рассчитана на опытного гонщика, который сможет справиться с ее недостатками.

Honda NSX Type S.

Главное достоинство этой машины — это довольно большая мощность при небольшом весе. При управлении NSX надо быть всегда внимательным во время прохожде-

ния поворотов, так как при их прохождении машина проявляет свои не самые лучшие качества. В TUNED ROOM не следует уменьшать вес NSX, иначе на трассе ее будет кидать из стороны в сторону.

Subaru Impreza Rally Edition.

Если трасса, на которой проходят соревнования, извилиста, то Subaru Impreza Rally Edition — лучший выбор. Машина является самой маневренной и имеет неплохой раз-

гон, а это все, что нужно для прохождения трассы с наиболее лучшим результатом.

Mitsubishi GTO MR.

Нет ничего быстрее этой машины на прямых участках трассы.

TUNED ROOM.

Главным достоинством GRAN TURISMO является возможность изменения почти всех характеристик вашей машины. Для этого существует опция TUNED ROOM, она имеется в окне каждого производителя автомобилей. Благодаря ей вы сможете создать по-настоящему «свою» машину. Жаль, правда, что на одну машину нельзя устанавливать детали разных производителей, а как было бы хорошо скрестить Dodge Viper с Nissan GTR. У каждого производителя в TUNED ROOM есть восемь различных иконок, под которыми продаются различные детали для вашего автомобиля.

MUFFLER.

В этой опции представлены три вида выхлопных систем: SPORTS, SEMIRACING, RACING. Самой совершенной является RACING. Установка выхлопной системы — это одно из самых выгодных усовершенствований в вашем автомобиле, при малой цене она существенно прибавляет мощности двигателю.

TURBO.

Установка TURBO возможна не на всех автомобилях. Существует два вида модернизации и установок TURBO — это INTERCOOLER, в нем два вида радиатора: SPORTS и RACING, а также TURBO KIT, в нем происходит установка турбонаддува (их целых четырех уровня, причем последний является самым дорогим и мощным). Установка TURBO обходится недешево, но все затраты оправдаются после нескольких побед.

ENGINE.

На двигатель можно установить множество различных «прибамбасов» типа компьютера, более совершенных поршней, лучшего бензонасоса. Некоторые модернизации существенно увеличивают мощность двигателя.

BRAKE.

В опции тормоза вам предлагают два вида тормозных колодок: SPORTS BRAKE KIT и BRAKE BALANCE CONTROLLER. Установив их, вы станете меньше вылетать с трассы (если, конечно, будете жать на тормоз).

TYRE.

Шин имеется два вида, в каждом из которых четыре подвида. SEMIRACING — шины с протектором — на трассе держат лучше, чем RACING, но разогнаться до максимума не удастся.
RACING — лысенькие, бла-

годаря им можно хорошо разогнаться, но следует быть осторожными на поворотах.

SUSPENSION.

В этой опции вам дана возможность установки более подходящей для вас подвески. Чем лучше подвеска, тем машина лучше реагирует на контакт с землей, т.е. ее меньше будет трясти.

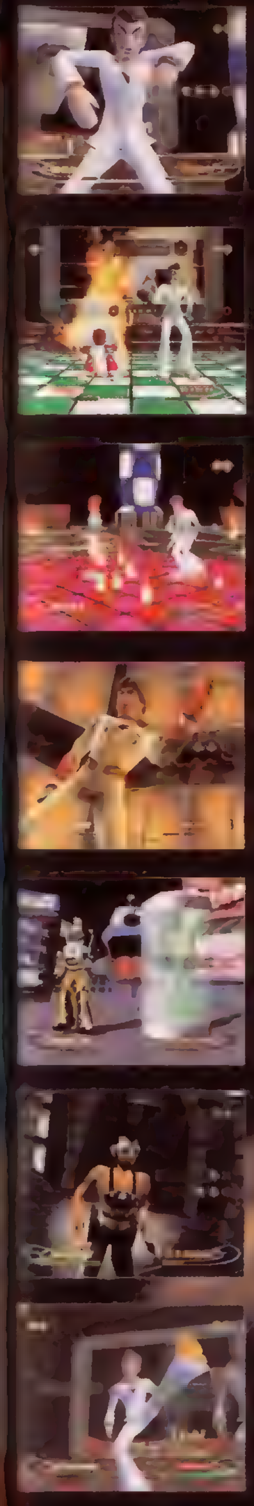
MISSION.

Здесь можно поэкспериментировать с коробкой передач, установить диски сцепления и даже полностью заменить стандартную коробку передач на гоночную. Ставьте то, что вам по душе и радуйтесь-удивляйтесь результатам.

OTHERS.

Самая классная вещь в игре. Сначала вы должны уменьшить вес автомобиля. «Облегчение» проходит в три этапа. Когда закончите...уменьшать вес, войдите в опцию RACING MODIFICATION, в которой вам предложат переделать автомобиль в гоночный (!). Теперь перед каждой гонкой в опции MACHINE SETTING можно менять характеристики машины, вплоть до частоты работы двигателя.

Надеемся, что наши не хитрые советы и подсказки помогут вам по достоинству оценить действительно огромный мир Gran Turismo и не просто оценить, но насладится им.



Bust A Move™

Вступление

Жил на свете гениальный парнишка по имени Энди. Но, как всегда случается с гениями, он был не понят. Все на свете смеялись над ним, и особенно злобствовал школьный учитель литературы. Любимым делом учителя было наказывать маленького вундеркинда за самые малейшие проступки. Обычно он запирал Энди в темном и душном шкафу, находящемся под классной доской. Это было ужасной пыткой, так как мальчик боялся темноты. И вот в один прекрасный солнечный день

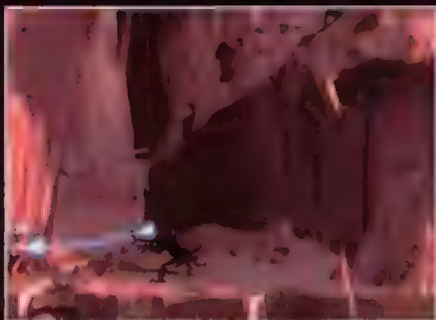
парень не выдержал издевательств учителя и, когда он решил в очередной раз запереть Энди в шкафу, мальчишка вырвался из лап учителя и сбежал с урока. Встретив во дворе школы своего единственного друга, пса Виски, он отправился в городской парк, на природу.

А в это время силы тьмы, те, которые появляются из сумеречных теней, те, которые мучают нас в наших кошмарах по ночам, влезающие в наши головы и заставляющие совершать необъяснимые ужасные поступки, замыслили очередное злодейство. Уж Тени-то понимали, какую выгоду им сулит гениальный мозг Энди, какие преимущества он им доставит, если Зло будет обладать им. Поэтому повелитель Тьмы, Ужасная Тень, послал свои силы для того, чтобы похитить мальчишку и приволочь его к нему, в мир снов. Но, как всегда, глупый помощник Тени ошибся и похитил вместо парнишки его друга, пса Виски.

Расстроенный потерей друга, Энди решается отправиться на поиски Виски. Отказавшись от любимого пудинга, он прыгает в свой прототип космолета между измерениями и отправляется в путь. Попав в мир снов, Энди встречается с ужасным летающим монстром, который ломает его корабль, и он падает вниз на скалы. С этого момента вы берете на себя управление главным героем, и начинается игра.

>>> Уровень 1. Каньон

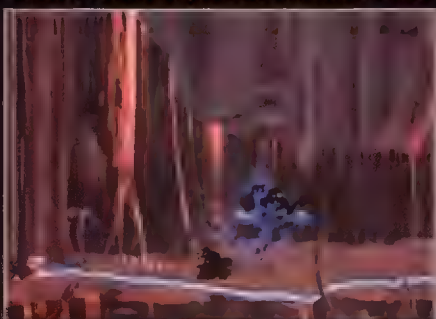
Вы окажетесь в разбитом звездолете, висящим над пропастью. Спрыгивайте в правую сторону на карниз и идите вперед.

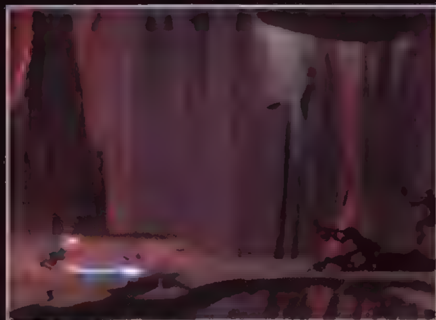


Перепрыгните с разбега через пролом в скалах и приготовьтесь к драке. На вас нападет жуткое чудовище-тень. Пригнитесь и расстреляйте его из молниемета. После расправы с врагом пальните в череп животного, висящего вверху, иначе его тень превратится в монстра и скинет Вас в пропасть. Попав на следующий экран, рас-

стреляйте останки еще одного существа и идите вперед. Когда вас схватит очередная тень, попавшаяся на Вашем нелегком пути, не впадайте в панику, а быстро нажмите назад и вперед. Когда чудовище слетит, пальните в него из оружия,

имеющегося в вашем арсенале, и пойдите к скале, преграждающей вам путь. Здесь пройти не удастся. Отойдите назад и расстреляйте в правом верхнем углу каменную глыбу, похожую на череп. Через образовавшийся пролом в скале полезут толпы чудовищ. Стреляйте в них, не переставая, иначе погибните. Когда поток теней иссякнет, бегите вправо до каменного мос-





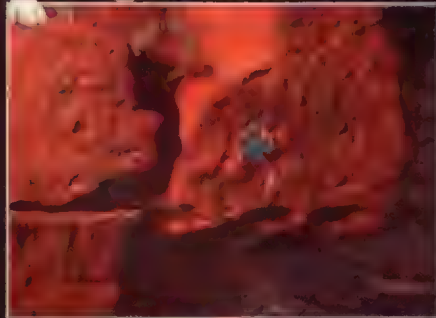
та и осторожно перейдите по нему на другую сторону. Теперь вам предстоит самое сложное. Бегите прямо по карнизу, пе-

репрыгивая через врагов, до пещеры, освещенной зеленым светом. Если во время бега враги Вас трижды сшибут с ног, то

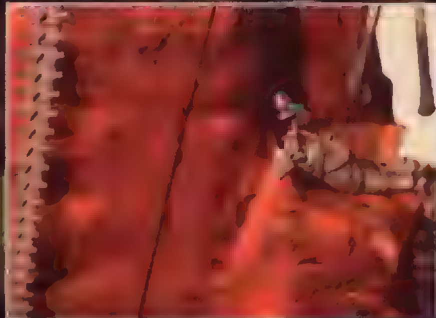
тогда вы свалитесь в пропасть. Поэтому будьте предельно осторожны. Убив всех врагов возле пещеры, возвращайтесь на один экран назад. На карнизе вверху сидят

два чудовища. Если вы убьете правого, то тогда не сможете забраться вверх. Дождитесь, когда он ударит лапами по скале, в этот момент левое чудовище подлетит

вверх. Подлетевшее чудовище вы должны уничтожить в первую очередь, а затем убить второе. А затем по оставшимся от них костям заберитесь наверх. Идите дальше по верхнему карнизу, и когда из скал выпрыгнут два огромных монстра,

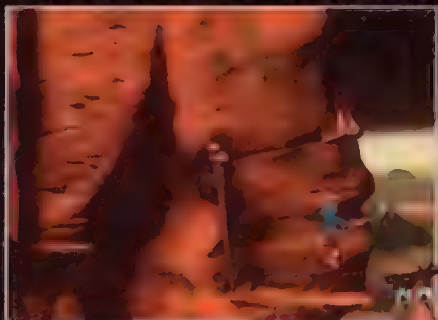


бегите от них вправо до моста. Осторожно! По мостику можно пройти только шагом, так что не торопитесь. Хотя задержка тоже чревата плохими последствиями, потому что за вами по пятам крадется монстр. Не останавливайтесь ни на секунду, иначе он вас сожрет. У самого конца моста начинайте бежать вперед и, попав на



следующий экран, заходите в луч света. Бегущий за вами монстр постарается вас схватить, но, попав под лучи солнца, погибнет. Дойдя до скалы с ящерицей, карабкайтесь по ней вверх. Перепрыгивайте через пролом в стене на другую сторону и спускайтесь на карниз. На следующем экране заберитесь в правый верхний угол. Добравшись до карниза, прыгните на нем три раза. Обрушившийся уступ поднимет кости гигантского животного, и Вы

сможете проползти дальше вверх. Вскарабкавшись на череп животного, не медлите и прыгайте вправо на скалу, иначе кости обрушатся, раздавив Вас в лепешку. Продолжайте карабкаться вверх до карниза и залезайте на него. Вам надо перебраться на другую сторону экрана, но путь преграждает пролом. Видите кость? Посмотрите вверх. Давайте попробуем соорудить из нее мост.



Вскарабкайтесь наверх и обрушьте кость на карниз, после чего подойдите и толкните ее. Все. Мост готов. Переходите по нему на соседний уступ и карабкайтесь на гребень скалы.

А в это время в замке был обнаружен обман. Ве-

ликая Тень в гневе, он рвет и мечет. Вместо мальчишки ему притащили какого-то пса. Все в ужасе. Слуги Тени знают, как страшен их мастер, когда разозлен. Но вот приятная новость. Хозяину докладывают, что мальчишку обнаружили в находящемся рядом с замком лесу. Он отправляет своих слуг за ним. Схватить и привести, иначе смерть.

Уровень 2. Лес

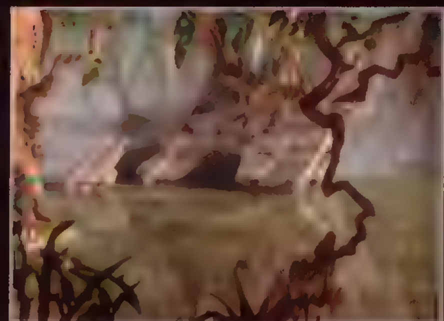
Идите прямо по тропинке в лес и дерните за лиану, чтобы открыть проход в чащу. Ступайте прямо и, дойдя до боло-

та, прыгайте на торчащий из трясины валун. Проскакав по камням на другую сторону болота, хватайтесь за лиану и пере-

летайте на последний валун. Не торопитесь прыгать на сушу. Сначала дождитесь, когда хищное растение схватит светлячка,

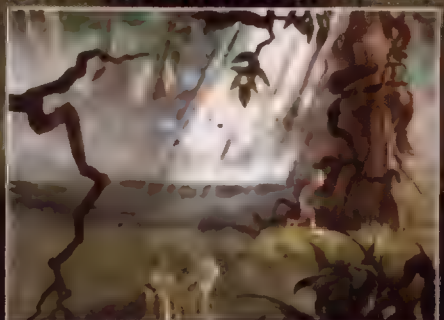
и пока оно увлечено его разжевыванием, перепрыгните на берег. Залезайте по корням на высокий берег и идите вправо. При помощи лиан

переберитесь через одну трясину и спрыгивайте на корягу, торчащую из воды. О, ужас! Это не коряга, а огромное чудовище. Спрыгивайте с его спины и бегите ско-

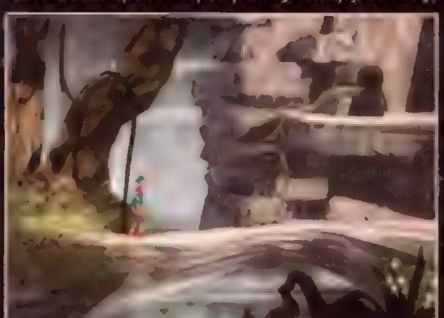


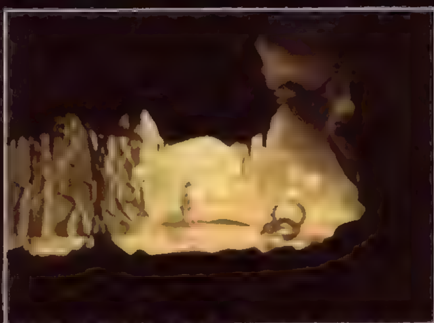
рее вправо. Входите смело в воду, она безопасна. Скоро прилетят слуги Ужасной Тени. Идите по воде вправо, и как только они будут пытаться схватить вас, ныряйте в трясину. Дойдя до другого конца болота, заходите в луч света, струящийся сквозь

ветки деревьев. Теперь вы в безопасности, и вас никто не сможет тронуть. Отдохните и идите дальше. Перейдя по каменному мостику через ущелье, заберитесь по скале на уступ и пройдите вправо до его конца. Прыгните вперед и, уцепившись за свисающий с потолка пещеры корень, стяните вниз растение хищника. Пройдите вправо и в маленькой пещерке ударьте несколько раз по светящемуся шару, что-



бы выпустить рой светлячков. Возвращайтесь обратно к мосту и лезьте по скале на самый верх. Пройдите вперед до пещеры с хищниками и, дождавшись, когда ближайшее к вам растение схватит мотылька, бегите вперед. Перепрыгнув дыру в полу,





через которую мотыльки залетели сюда из нижней пещеры, сразу же остановитесь и осторожно идите на следующий экран. При помощи лианы переберитесь мимо растений и выходите из пещеры. Путь вам преграждает груда камней. Заберитесь на

нее, и она разрушится. Прыгайте на скат и летите вниз. Скатившись вниз, повисните на лиане вниз головой. Не мешкая, начинайте раскачиваться в разные стороны, чтобы достать ветку дерева в левом углу. Когда из воды выпрыгнет огромный монстр и попытается вас проглотить, вставьте

ему между зубов ветку и плывите вправо. Выбирайтесь на берег и идите прямо. Заберитесь по правому дереву вверх. Вот чудеса! Летающая тень схватила какое-то странное существо. Надо помочь ему, ведь враг врага — друг. Прыгайте на лиану, чтобы раздвинуть крону дерева, и прорвавшийся в чащу солнечный луч уничтожит врага. Странное летающее существо подхватит вас и полетит вверх, в небо.

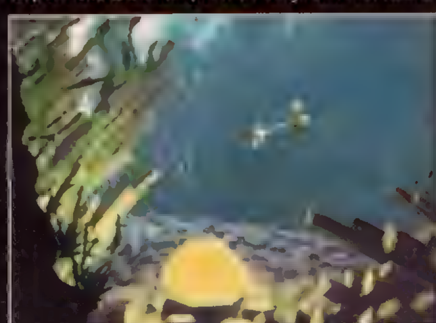
Не успели вы познакомиться с новым другом, как на вас напали полчища летаю-

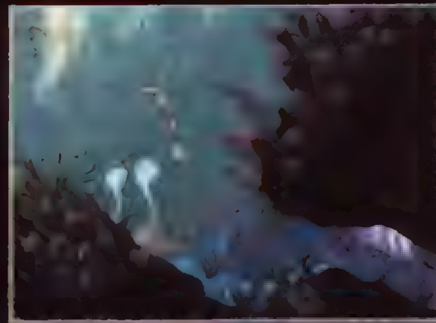
щих теней. Летун не смог удержать вас в лапах, и вы падаете вниз на скалы. Но что это? Между острых смертельных вершин есть озеро, и вы летите прямо в его спасательные воды.

>>> Уровень 3. Подводная пещера

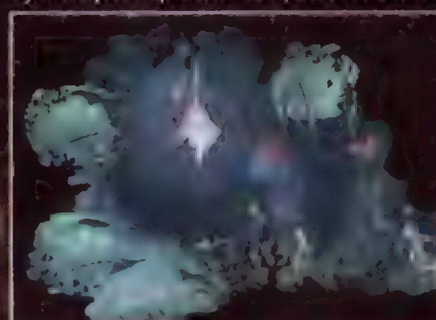
Не теряя времени, ныряйте в глубину и, обнаружив на дне странный светящийся

камень, дотроньтесь до него. Оказывается, он волшебный, и вы получили возмож-



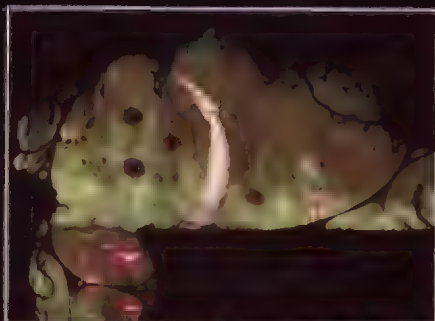


ность пользоваться его энергией. Плывите вправо и, достигнув входа в пещеру, забирайтесь в нее. Проплыв до конца туннеля, выбирайтесь в подземный грот. Подводный проход у вас за спиной засыплет камнями, отрезав дорогу назад. Самое время использовать энергию камня. Выстрелите сгустком энергии в стену перед собой, чтобы открыть проход вперед. Смелее вперед. Путь открыт. Пройдите вперед и толкните

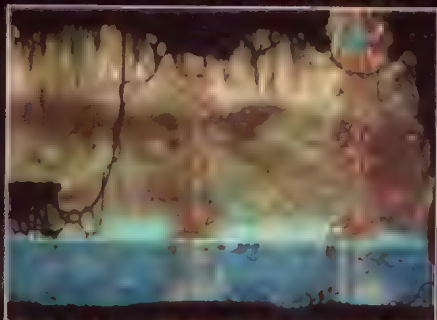


ногой лежащее на земле зерно растения. Когда оно докатится до стены, пригнитесь и пальните по нему энергией. Зерно, вобрав в себя силу жизни, мгновенно прорастет, и вы сможете забраться по растению вверх. Спрыгните вниз к воде и столкните в нее еще одно зерно. Заберитесь по стенке вверх на островок, висящий в воздухе. Пальните по переплывшему на другую

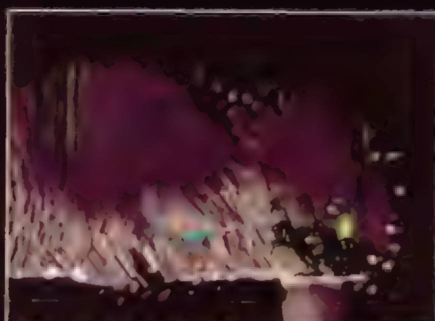
сторону озерка зерну и прыгайте на выросшую лиану. Попав на другой экран, прыгайте в воду и плывите вниз по туннелю. Здесь вам предстоит одно из самых сложных испытаний в игре. Весь туннель заполнен хищными растениями, которые стремятся вас уничтожить. Против каждого растения есть своя тактика выжива-



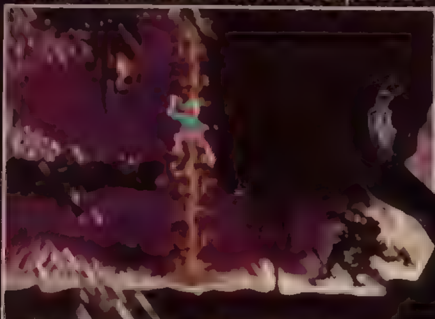
ния. Бычкообразные хищники пытаются втянуть вас в себя, поэтому старайтесь оплывать их на почтительном расстоянии. Растения-иглы, высовывающиеся из стен туннеля, будут пытаться проткнуть вас своими стеблями. Дождитесь, когда они спрячутся в стену, и проплывайте опасный участок. Добравшись до конца туннеля, выбирайтесь из воды и идите вправо дальше по пещере. Оказавшись в зале с растениями-хищниками, расстреляйте их сгустками энергии и спускайтесь по стене

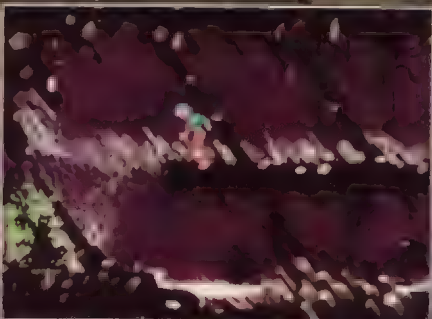


вниз. Повиснув на стене, не торопитесь спрыгивать вниз, эта часть пещеры кишит плотоядными червяками. Уничтожьте их энергией и спускайтесь. Очутившись в зале с водой, идите влево до лианы. Уничтожьте висящих на потолке теней и поднимайтесь по растению вверх. Скиньте камень в яму в полу и уничтожьте снующих в стенах червяков, после чего, цепляясь за уступы, спускайтесь вниз к воде. Проплывите по узкому туннелю в большой зал и откатите камень, загораживающий подводный лаз. Не мешкая, возвращайтесь обратно по верхнему пути в большой зал. В туннеле, где висели тени, превратите лиану в зерно и



сбросьте его в воду. Вы увидите, что плавающее раньше в воде зерно оказалось на пеньке. Пальните в него и по образовавшейся лестнице переберитесь на другую сторону экрана. Ударьте по правой лиане сгустком энергии и сбросьте зерно в воду, после чего идите на следующий экран. Вырастите две лианы и с их помощью ползите вверх. Ползите по стене вверх, не забывая постреливать в зубастые растения, высовывающиеся из стен пещеры. Поднявшись, расстреляйте теней, висящих у вас над головой, и идите влево.





Ползите снова вверх и, оказавшись в сером гроте, бегите налево до лежащего на полу зерна. Выстрелите в него и залезайте на карниз. Стоя на карнизе, уничтожьте всех теней и спускайтесь в левую сторону. Дойдя до выхода из пещеры, поднимитесь на острый шпиль, торчащий из стены. Шпиль под вашим весом обломится, и вы начнете падать вниз, в пропасть.

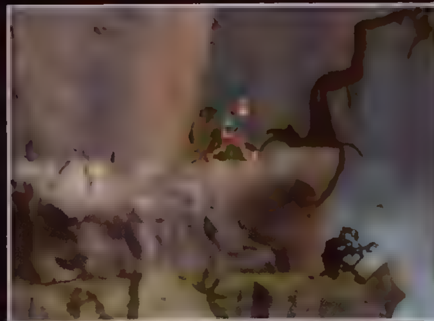
А вот и наш летающий знакомый. Вовремя. Он отнесет Вас в свою родную деревню, где вы познакомитесь с очень смешным народцем летунов. Вечером, после праздничного пира, шаман расскажет, что Боги открыли ему великое пророчество, где сказано, что придет в их страну герой и избавит народ летунов от власти Жуткой Тени. Засидевшись за интересной беседой, летуны не заметили, что на их деревню напал враг. Теперь вам придется спасаться бегством от тысячи летающих тварей.

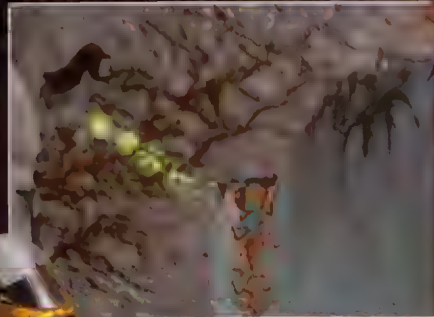
>>> Уровень 4. Бегство

Отстреливаясь от врагов, бегите вправо по подвесному мосту. Мост обрушится, но

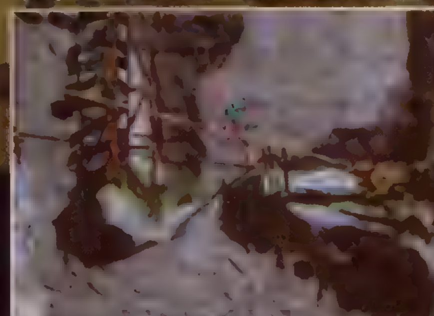
вы успеете зацепиться за его останки. Ползите вниз и прыгайте на лианы, висящие на скале. Спускайтесь по ним на уступ и карабкайтесь вправо. Перепрыгнув через пропасть на другое скопление лиан, уничтожьте червяков в скалах и ползите до кости, торчащей из камней. Уничтожьте часть кости, дающую тень, и, ухватившись за лиану, перелетите на другой конец ущелья. Расстреляйте теней, снующих по карнизу, и залезьте по уступам вверх. Пальните по лиане энергией и подкатите оставшееся после нее зерно к дереву. Вырастите опять лиану и забирайтесь по ней вверх. Выстрелите по коряге, торчащей из скалы, и карабкайтесь по уступам направо. Теперь будьте внимательны. Надо ползти по уступам вверх, но вам мешают коряги и червяки. Стреляйте, не переставая, иначе придется все начинать сначала.

Добравшись до решетки с летающими тенями, карабкайтесь влево до висящего на веревке камня. Подойдите к нему, и ваша тень толкнет камень, который откроет решетку. Уничтожьте вылетевших из-за нее теней и прыгайте с уступа вправо на стену. Карабкаясь по стене, доберитесь до решетки и залезайте в открывшийся проход. Ползите дальше вверх, но будьте осторожны, сверху падают камни, поэтому двигайтесь зигзагом, чтобы не попасть под камнепад. Когда вы заберетесь на-

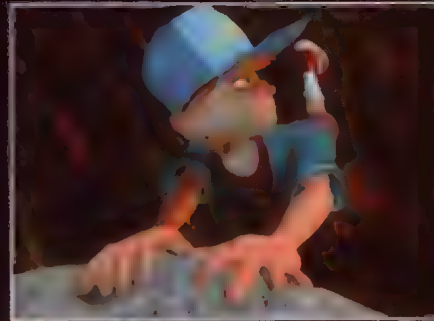




верх, то увидите, что камни кидают в вас тени, сидящие на карнизе. Уничтожьте их и продолжайте подниматься вверх. Когда появятся пауки, не обращайте на них внимания, сразу же лезьте как можно выше. Забравшись на самый пик скалы, Вы попадете в сильный ветер, который скинет Вас вниз.

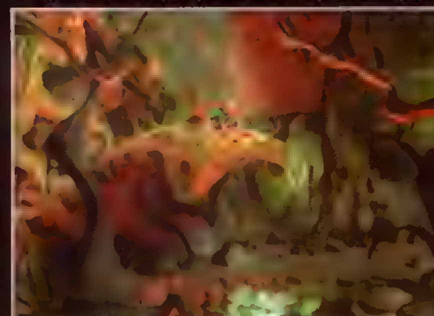


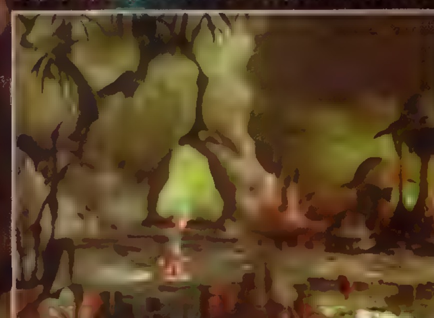
О, ужас! Вы падаете вниз с огромной скоростью. Надо что-то делать. Идея! Скорее стреляйте вниз. Вам повезло, сгусток энергии попал в зерно лианы. Она смягчила ваше падение, и вы благополучно оказались внизу.

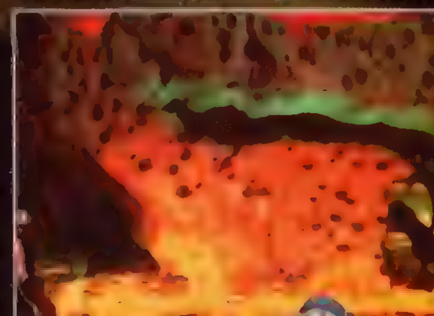


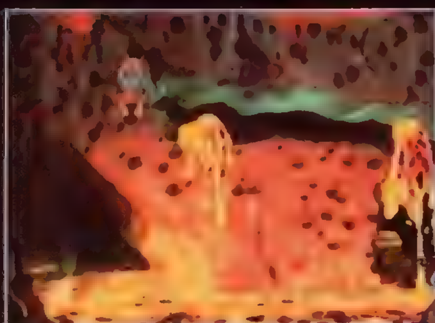
>>> Уровень 5. Огненная пещера

Спускайтесь вниз с листа, обернувшись назад, уничтожьте теней, вылезающих из щели в скалах. Бегите направо и перепрыгните через вторую кнопку-плиту. Очутившись в огненной пещере, пропрыгайте по островкам до стены с уступами и заберитесь по ней наверх. Уничтожьте паука, раскидывающего скользкую слизь, и карабкайтесь вправо. Быстро поднимайтесь вверх и уничтожьте тварь, сидящую на каменном столбе. Если вы этого не сделаете сразу, то она ударит лапами по камням, и вы сорветесь в раскаленную лаву. Переберитесь на другую сторону экрана и сразу же стреляйте вправо, там висит в воздухе

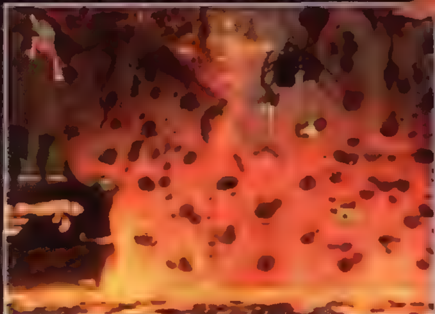




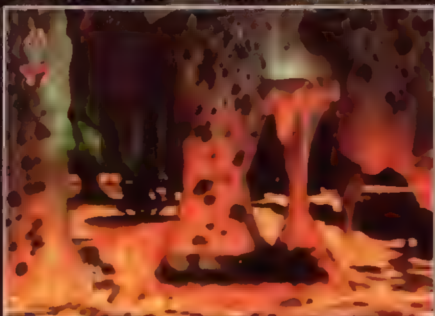




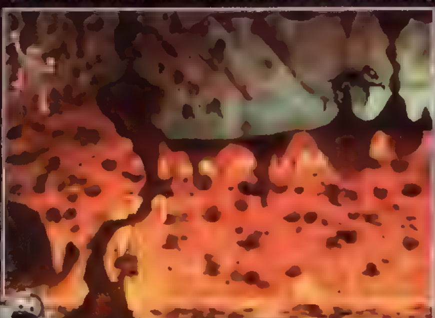
тень, и если вы не выстрелите первым, то погибните. Залезайте вверх на карниз и, пройдя вперед, уничтожьте кучу врагов, снующих по стене в поисках добычи. Возвращайтесь назад по стене мимо огненных фонтанов вправо, а потом вверх. Уничтожьте двух



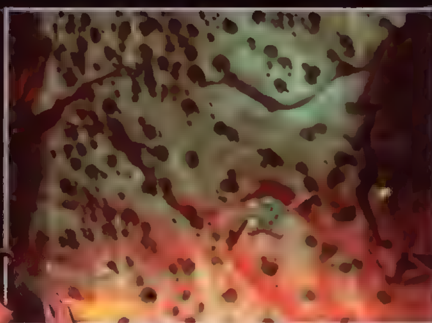
пауков, раскидывающих скользкую слизь, и ползите дальше. На следующем экране вас ждет серьезное испытание: три слиз-



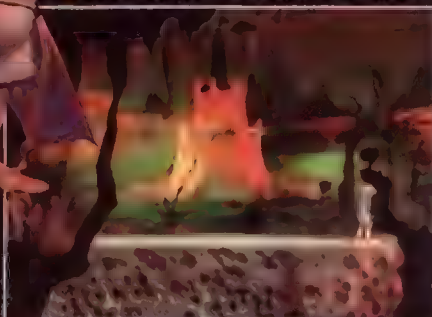
няка-паука и червяки. Когда вы расправитесь с ними, то поднимайтесь на край пещеры и бегите дальше. Перепрыгните через гейзеры лавы и, уничтожив пауков, карабкайтесь дальше. Ползите по нижнему



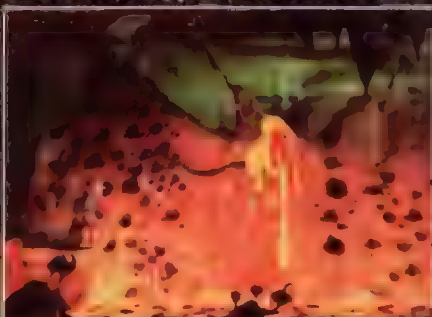
пути до маленького островка и, спрыгнув на него, толкните лежащее на камнях зерно вправо под сталактит. Вырастите из него лиану и возвращайтесь на предыдущий экран. Проползите по верхнему пути до лианы и, взобравшись на нее, уцепитесь за сте-



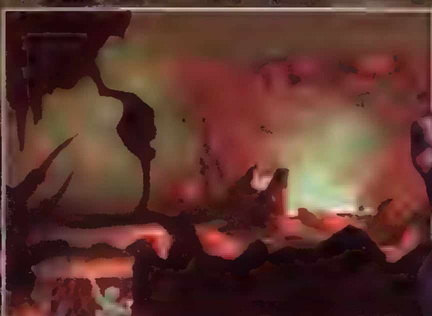
ну. Выберитесь через проход в потолке из пещеры и бегите вправо. Ваши друзья в беде, они просят



помочь, дать им ту энергию, которой владеете вы. Но как? Ведь волшебный камень на дне озера. Друзья рассказывают вам о

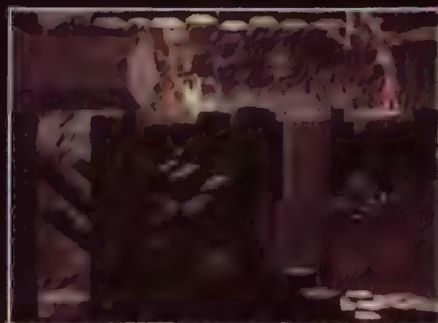


пещере, хранящей тайну волшебства, и вы решаетесь отправится туда и добыть камень энергии.



>>> Уровень 6. Волшебный камень

Оказавшись в пещере, бегите вправо, пока вас не раздавило

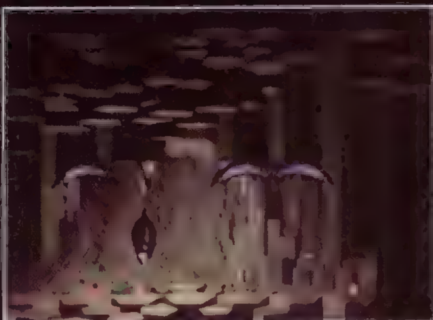


каменными столбами, и спрыгивайте вниз. Развернитесь и выстрелите энергией по зерну. Пройдите вправо до конца тун-

неля и нажмите кнопку, чтобы опустить колонну на предыдущем экране. Спускайтесь в открывшийся проход и бегите впра-

во). Уничтожьте тень и, вырастив лиану, идите дальше вперед. Еще одна банда врагов! Когда же они кончатся?! Расстреляйте их и спрыгивайте вниз. Нагнитесь и проползите под колонной. Не поднимаясь, иначе вас съедят растения-хищники, доберитесь до лежащего в углу зерна и ползите обратно. Подкатите зерно под большую колонну на потолке и стрельните по нему сгустком энергии. Вырастет лиана и поднимет колонну вверх.

Удача: колонна вылезла

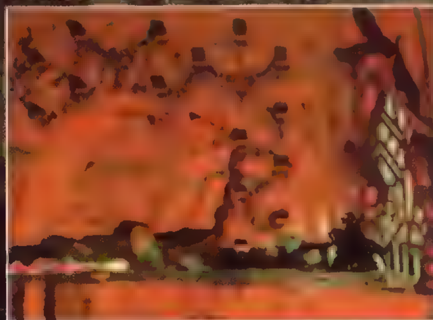


из озера и вынесла на поверхность волшебный камень. Теперь ваши друзья тоже

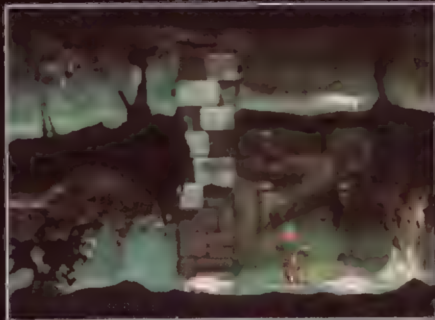
обладают силой и могут противостоять силам тьмы. Итак, великая битва началась. Летун высаживает вас возле замка и отправляется в бой, а вы идете на поиски своего пса.

>>> Уровень 7. Замок

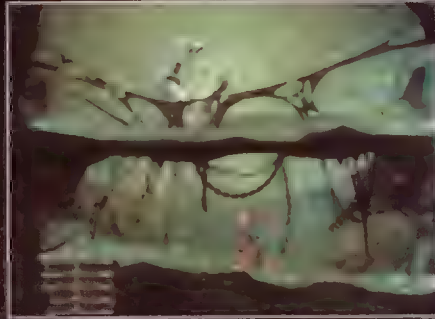
Бегите вправо и уничтожьте всех врагов на экране. Залезайте на стену и карабкайтесь влево до завала. Разбейте груду камней сгустком энергии и заходите в открывшийся проход. Оказавшись внутри замка, сразу же стреляйте в робота. Он распадется на два беспомощных куска. Не медля, стреляйте в них, иначе через какое-то вре[illegible]



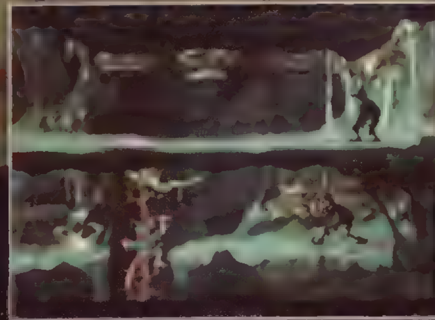
кусок превратится в робота. Уничтожив врага, идите вправо и осторожно перейдите по цепи на другую сторону пропасти. Уничтожьте еще одного робота и трех теней, висящих под потолком. Возвращай-



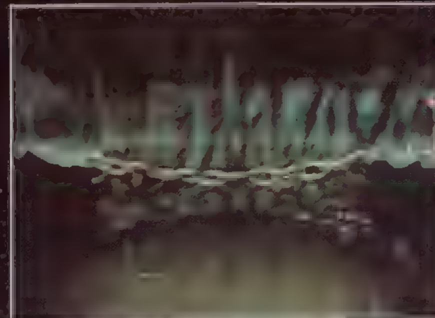
тесь к цепи и спрыгивайте вниз. Расстреляйте врагов и бегите вправо. Перепрыг-

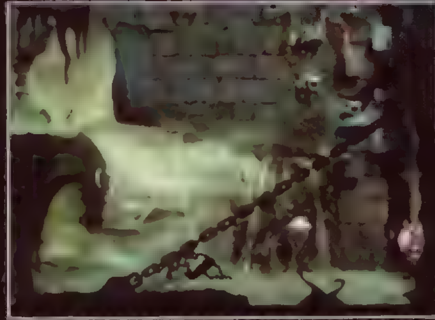


ните через проход, ведущий вниз, и наступите на кнопку в полу. Вернитесь к проходу и, опустившись по появившимся ступенькам вниз, спрыгивайте в правую сторону. Нажмите на правую кнопку и, расчистив себе дорогу от врагов, идите [illegible] в коем случае [illegible]майте на ле[illegible]ю кнопку, перепрыгните ее. Спускайтесь по лестнице вниз и нажмите сиреневую кнопку на стене. Возвращайтесь обратно и нажмите левую кнопку в полу. Уничтожьте двух роботов и поднимайтесь по камням вверх. Ид[illegible]



направо и, убив тень, вырастите лиану. Заберитесь по ней наверх. Бегите налево и, подняв колонну, поднимайтесь на следующий этаж. Расстреляйте врагов и следуйте вправо. Перепрыгните через колонну в

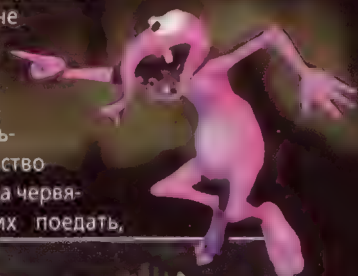


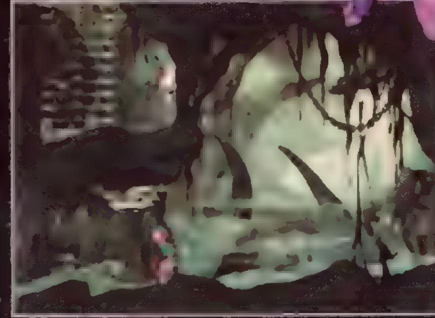


полу и пробегите под двумя двигающимися платформами. Уничтожьте червяков,

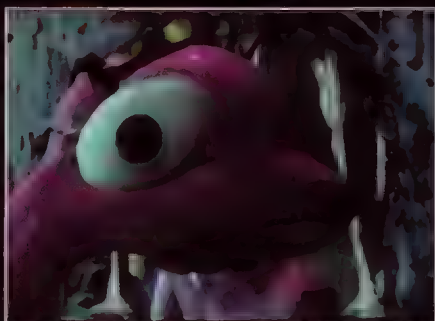
ползущих по стене, завешенной цепями, и спускайтесь вниз. Нажмите кнопку в стене и по появившимся камням доберитесь до уступа в левом углу. Активируйте очеред-

ную кнопку и возвращайтесь назад к открывшемуся проходу. Спускайтесь вниз по лестнице и... сейчас самое интересное. Не убивайте червяков, все равно не получится. Разбейте роботов на как можно большее количество частей и, когда червяки начнут их поедать,

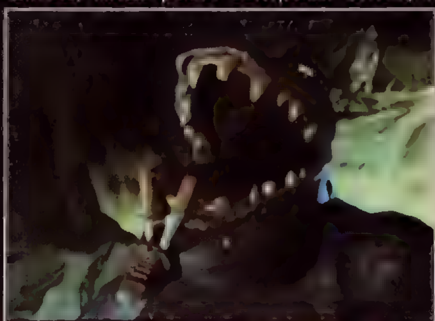




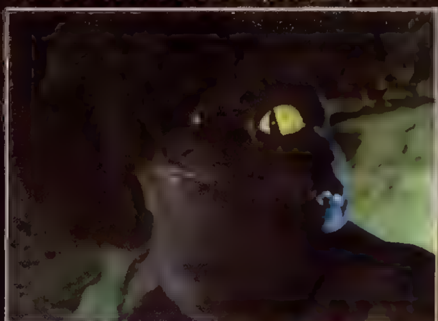
быстро переберитесь на другой конец экрана. Попрыгайте по камням через лаву и идите влево. Когда вас посадят в камеру, выстрелите в потолок, чтобы к вам упало зерно. Вырастите лиану и выбирайтесь по ней из камеры. Столкните камень в яму, нажмите кноп-



ку и бегите влево. Поднимайтесь по камням вверх и, пройдя чуть-чуть влево, спрыгивайте на деревянный настил. Дождитесь, когда робот выстрелит огнем, и



подпрыгните. От огня настил сгорит, и вы упадете вниз. Быстро бегите вправо и, перепрыгнув через притаившуюся тень, остановитесь. Пройдите осторожно по цепочке и бегите снова вправо. Спрыгивай-

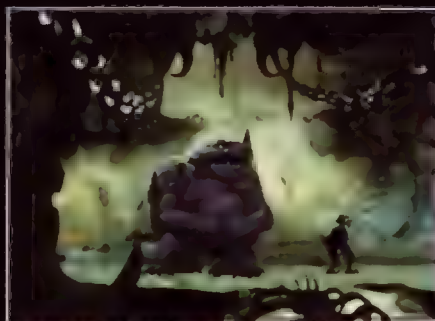


те вниз и, пригнувшись, ползите в узкий проход слева. Нажмите в маленьком гроте на кнопку и, перепрыгнув через приползшую за вами тень, крадитесь обратно. Залезайте по камням наверх и бегите влево до ямы в полу пещеры. Прыгайте вниз и, достав из живота монстра оружие, бегите вправо. Прикончив кучу врагов, вы выйдете в центральный зал.

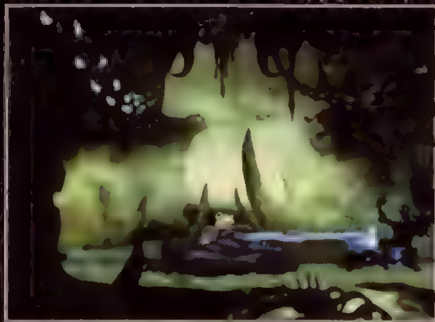
Носатый хлыщ, который похитил у вас пса, попросит в обмен на него помочь собрать волшебный камень, разбитый Ужасной Тенью. Помогите ему, иначе никогда не увидите своего друга.

>>> Уровень 8

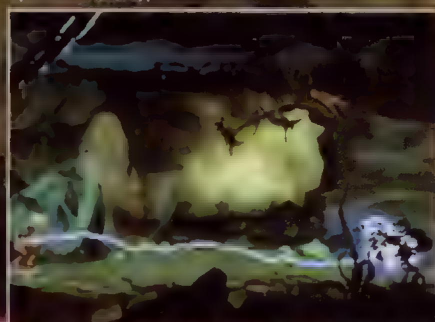
Уничтожьте всех врагов на первых двух экранах и идите вправо до двух роботов, стоящих на кнопках. Уничтожьте их



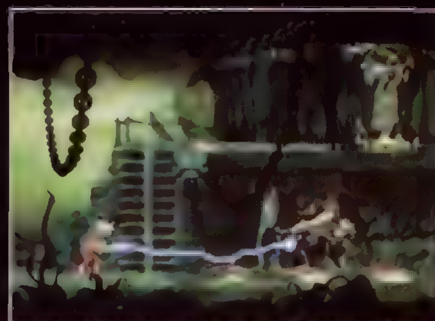
и лезьте по лестнице вверх. Нажмите на кнопку в полу, чтобы поднять колонну, и проходите на следующий экран. Расстреляйте двух роботов и летающего демона, после чего прыгайте вниз, нажмите на кнопку в нижнем правом углу и возвращайтесь назад к лестнице. Перепрыгните по каменным колоннам на другую сторо-



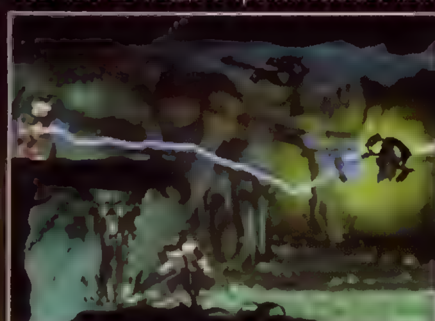
ну экрана и уничтожьте врагов, мельтешащих на потолке. Спуститесь вниз и расправьтесь с роботом, и, поднявшись по лестнице вверх, идите в зал с находящимся в нем прихвостнем Тени. Поговорите с ним, он попросит вас отыскать части магического камня и восстановить его. Идите вправо, и вы увидите первый осколок камня, откатите его к носатому и возвращайтесь назад.



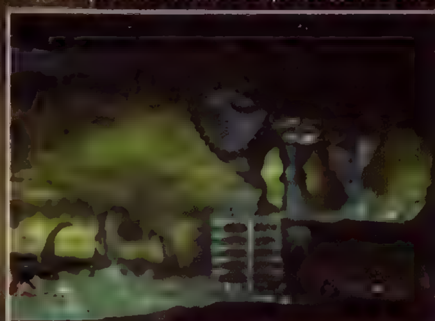
Вы заметите, что там, где раньше не хватало сегмента лестницы, из стены выступили камни. Поднимайтесь по ним вверх и ползите влево по узкому туннелю. Поднимитесь вверх по лестнице и, нажав кнопку, бегите вправо. Опять поднимайтесь вверх и, наступив на очередную кнопку, поднимите колонну. Перепрыгивайте на другую сторону ямы и забирайте второй осколок камня. Доставьте его вниз, к носатому. Не забывайте, что камень можно двигать



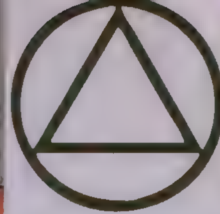
выстрелами вашего ружья. Возвращайтесь обратно и поднимайтесь по лестницам наверх, уничтожив по пути четырех роботов. Там вы найдете третий осколок кам-



ня. Доставьте его вниз, и носатый попросит достать вас последний кусок камня, находящийся внизу, в шахте. Идите влево и спрыгивайте вниз на груду костей. Уничтожьте робота и идите вправо. Дальше на-



чинается самый сложный момент в игре. Вам надо идти по подвесному мосту, стрелять в теней и одновременно уворачиваться от огней, которые выпускает в вас Хозяин Тьмы. Пройдя мост, вы обнаружите последний осколок камня. Возвращайтесь с осколком к носатому, и игра окончена.



СЕКРЕТНО

NBA Live '98

Cosmetic codes

Чтобы использовать нижеприведенные коды, нужно сначала активировать секретную опцию. Для этого войдите в «User Set Up» и создайте нового пользователя под именем «Secrets». Нажмите «круг» для активации режима.

В новом меню выберите «enter secret code» и нажмите X. Введенные коды можно сохранить на карте памяти.

Подводная площадка

Seaweed.

Замена формы вашей команды на маскарадные костюмы Хэллоуина

Scary.

Провести подобную замену для команды противников

Freaky.

Блестящая «терминаторская» кожа ваших игроков

Cloak home.

«Терминаторами» станут ваши противники

Cloak away.

Новая опция для лиц игроков в «custom players»

Eyepatch.

Еще одна новая форма лица

Monocle.

Невидимость для вашей команды

Lizard.

Невидимость для команды противников

Reptile.

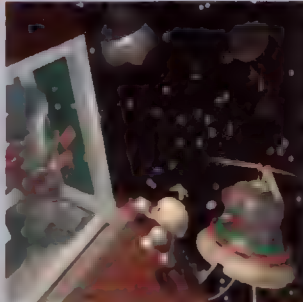
Одеть на игроков кепки-черепа

Toque.

Jumping Flash 2

Поддержка Rachel.

На экране заставки нажмите ⇦, ⇨, R1, L2, L1, R2, ⇧, ⇩, △, Select.



Поддержка Tex.

На экране заставки нажмите ⇧, ⇩, L1, R2, R1, L2, ⇦, ⇨, Select.

Герои выбираются в режиме Support AI.

Battle Arena Toshinden 2

Играть за Uranus или за Master

Пройдите игру на уровне сложности не ниже четвертого. Чтобы ускорить дело, установите количество раундов — 1, а время поединка 60 секунд. После просмотра финальных титров, что может быть ускорено зажатием кнопки Start, посмотрите на цвет курсора на экране главного меню. Если он синий, то вы на правильном пути (обычно он желтый). Начните игру в любом из режимов и установите засветку выбора в положение «random». Зажмите Select, чтобы замедлить выбор персонажей. Uranus и Master теперь доступны для выбора.

Играть за Sho или Vermillion

Пройдите игру за Master, как описано выше, но на уровне сложности не ниже шестого и без использования continue, а цвет курсора должен теперь быть красным. Sho и Vermillion доступны для выбора.

Дополнительные цвета костюмов

Два новых цвета станут доступны после прохождения игры. Чтобы их выбрать, войдите в режим «random» и зажмите Select. Дождитесьнужного персонажа и нажмите кнопку Weak Punch или Kick.

Camera options

Существует несколько секретных опций камеры, которые позволяют менять углы обзора, приближать или удалять обьекты. Выберите механизм управления, не использующий верхние четыре кнопки L и R (например, A2). Теперь вам будет доступна новая установка в «Camera option» — «YOUR SELF». Вернитесь в режим выбора управления и установите A5-G5. Теперь четыре верхние кнопки будут управлять углами обзора камеры:

1. Во время игры нажмите на «pause». Зажмите все четыре круглые кнопки джойстика и кнопку Select. Меню опций исчезнет, но вы сможете управлять камерой.

2. Еще раз зажмите четыре круглые кнопки и Select. Теперь исчезнут полоски энергии и очки. Теперь верхние кнопки позволят двигать и увеличивать изображение.

3. Кнопкой Select на втором контроллере можно двигать изображение кадр за кадром.

4. Если установить второй контроллер в режим CAMERA, то его можно использовать для управления углами обзора камеры, а первый — для «зуминга» изображения.

5. Второй контроллер можно использовать для просмотра игры «из-под земли». Пол станет невидимым. Этот вид может быть установлен только в режиме pause.

Супер прием

Чтобы сделать, зажмите все четыре кнопки на джойстике, когда полоска «overdrive» сверкает.

Taunt прием

Чтобы добиться от героя его финального движения, нажмите на select.

Nuclear Strike

Следующие коды вводятся в качестве пароля:

Игра с пятью кредитами — WARRIOR.

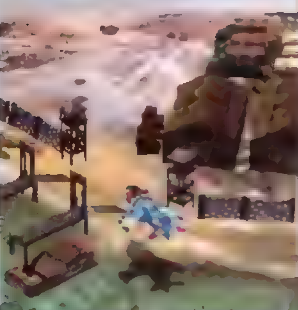
Враг не стреляет — PHOENIX.

Упростить первый уровень — EAGLEEYE.

Первый уровень без врагов — AVENGER.

Более долгий полет без дозаправки — MPG.

Возврат к предыдущей миссии — ANDREAS.



Бесконечные жизни — LAZARUS.

Увеличение скорости — WARP-DRIVE.

Бесконечный боекомплект — GOPOSTAL.

Просмотр рекламы новой игры Future Strike — COMMERCIAL.

Войдите в STRIKE Files и просмотрите каждый файл (не Credits).

Бесконечные боезапас, броня и топливо — PACKISBACK.

Klonoa: Door To Phantomile

Секреты

Призовой уровень Extra Vision

Чтобы открыть этот новый уровень, вы должны освободить все 72 Phantomilians.

Music box

По завершению 'Extra Vision: Balue's Tower' вам откроется новая опция — музыкальная шкатулка.

Листопад

Зажмите L2 и R2 на экране заставки, чтобы улетели все листочки.

Фейерверк

По окончании уровня Extra Vision с количеством кристаллов 150 штук, когда Lephise и Klonoa начнут слушать музыку, небо окрасится красочными вспышками.

Treasures Of The Deep

Следующие коды вводятся в режиме «Pause»:

Полная карта

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, □, ✕, ○, ✕, □.

Увеличить время атаки акул

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, L2, L2, L2, R1, R1, R1, R2, L1.

Убрать течения

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, R1, L1, L2, R2, ✕.

Широкий экран

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, △, ✕, ⇧, ⇩.

Вид сверху (Управление камерой L1 и R1)

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, △, □, ✕, □.

Монетный гарпун

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, ✕, ⇧, △, ⇩.

Турбо режим

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, R1, R2, R1, R2, R1, R2.

Полная экипировка

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2.

Выбор уровня

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, ⇩, ⇨, ⇧, ⇦, △, ✕.

Все уровни пройдены

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, □, ✕, ✕, ✕, □, △, △, △, □, ✕, ✕, ✕

Все оружие

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2.

Пропуск уровня

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨,

○, ○, △, △, △, ⇩, ⇩, ⇩.

Дополнительные Continues

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, R2, R2, R2, L2, L2, L2.

Дополнительные деньги (2000000)

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2.

Кусок таблетки (секретный уровень)

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, L1, L2, L1, L2, □, ○.

Отмена штрафов

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, R2, R1, L2, L1.

Бесконечный воздух

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, △, ○, ✕, □, ⇧, ⇨, ⇩, ⇦.

Бесконечное здоровье

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, △, Треуг, ✕, ✕.

Полное здоровье и воздух

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, □, ○, ○, ⇧, ⇩, ⇦, ⇨, ✕, ✕.

Открыть все двери

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, ✕, ○, △, □.

Проплывать сквозь обьекты

(в этом режиме невозможно собирать предметы)

⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, □, □, ○, ○.

Бесконечная загрузка

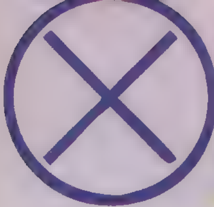
⇩, ✕, ⇦, □, ⇧, ⇧, △, △, ⇨, ⇨, ○, ○, △, ⇧, ✕, ⇩.

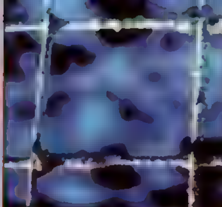
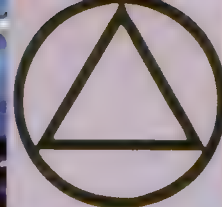
Атлантида — призовой уровень

Пройдите все уровни и соберите все куски золотой таблетки или просто введите код выбора уровней.

Призовой «акулий» уровень

Начните уровень «Wreck of the Concepcion». Введите код выбо-



ра уровней, затем код «Дополнительные деньги» и, наконец, код пропуска уровня. Когда вы вновь вернетесь на экран выбора уровней, призовой «акулий» уровень станет доступен.

Финальная заставка

Пройдите уровень Антлантиды, чтобы стал доступен финальный фильм.

Colin McRae Rally

Следующие коды вводятся в качестве имени:

Машиной управляет Nicky Grist

BACKSEAT.

Все трассы в тумане

PEASOBBEPXER.

Для ускорения попеременно жмите кнопки ✕ и ○

BUTTONBASH.

Возможность редактирования режима replay

DIRECTORCUT.

Специальная дополнительная машина

KITCAR.

Полный привод

TROLLEY.

Особое вождение

FORKLIFT.

Дать подышать гелия своему штурману (довольно забавно)

HELIUMNICK.

Турбо режим

MOREOOMPH.

Машина из зеленого желатина

BLANCMANGE.

Зеркальная серебряная машина

TINFOILED.

Ночь на всех трассах

NIGHTRIDER.

60 кадров в секунду

SILKYSMOOTH.

Маленькие машинки

DIDDYCARS.

Летающие автомобили

HOVERCRAFT.

Tommi Makinen Rally

Введите следующие коды в качестве имени, и в главном ме-

ню появится новая опция «Cheats»:

Гоночный автобус

STRANGE.

Зеркальные трассы

MIRROR.

Доступ к Peugeot («Пежо»)

PEUGEOT.

Доступ к Rally Jeunes

FFSA.

Постоянная вибрация Dual Shock

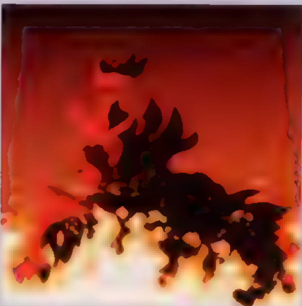
THRILLS.

Много денег

MONEY.

Street Fighter Collection

Чтобы играть за Cammy в режиме VS, необходимо пройти игру за M.Bison на любом уровне сложности. В списке рекордов ввести инициалы CAM, затем выбрать M.Bison при помощи



двойного нажатия кнопки Start.

Костюмы персонажей из предыдущих частей игры можно получить, выбирая бойца при помощи кнопки Start.

Если хотите посмотреть финальную заставку, то придется пройти игру на уровне сложности не ниже четырех звездочек.

Jersey Devil

Бесконечные дополнительные жизни

В самом начале игры возьмите дополнительную жизнь на верхушке фонтана. Теперь нажмите на паузу и проверьте свой статус. Отожмите паузу, и вы сможете взять еще одну жизнь на вершине фонтана. Этот трюк можно проделывать до бесконечности.

Formula Karts Special Edition

Следующие коды вводятся вместо имени игрока с нажа-

тием Clear (CLR), для их отмены повторите операцию.

Сверхсцепление с трассой:

OXFORD.

Постоянное ускорение:

BLADON.

Доступ к Луне (новые трассы):

WOODSTOCK.

Бесконечное топливо:

DUNSTEW.

Новая камера обзора:

CHIPPIE.

(Управление камерой при помощи кнопок L1 и ○, возврат к нормальной камере — △).

Wargames Defcon 1

Коды уровней

Миссия NORAD

Миссия 2: Czech Republic

○✕○

○✕✕

○✕○

Миссия 3: Russian Urals

✕✕○

✕✕✕

✕○○

Миссия 4: Cairo, Egypt

○□✕

○○△

○✕□

Миссия 5: Cambodia

△✕○

○✕✕

□△○

Миссия 6: Swiss Alps

△○○

□○✕

✕○✕

Миссия 7: Libya

□✕✕

✕○□

○✕□

Миссия 8: Channel Islands

○○✕

□□△

□□○

Миссия 9: Grenadines

□□○

△○△

✕△△

Миссия 10: Louisiana Bayou

✕△○

□○○

○✕□

Миссия 11: China Near Beijing

○□△

x□△

△△□

Миссия 12: Saudi Arabia

△□○

✕△○

○✕□

Миссия 13: Arctic Circle

□□△

□△□

△✕△

Миссия 14: [illegible]

✕✕○

△✕△

□✕□

Миссия 15: [illegible]

○□○

✕□✕

△○✕

Миссии [illegible]

Миссия 2: [illegible]

○✕○

○✕○

✕✕○

Миссия 3: [illegible]

□△✕

[illegible]

[illegible]

Миссия 4: New England

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Миссия 5: Russia

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Миссия 6: Brussels

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Миссия 7: South Africa

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Миссия 8: Hong Kong

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Миссия 9: Mexico

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Миссия 10: Bering Strait

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Миссия 11: Kremlin

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Миссия 12: Polynesia

✕○△

✕○□

✕○□

Миссия 13: Congo

✕○□

□✕✕

○✕○

Миссия 14: Washington DC

○△○

○△□

✕△□

Миссия 15: Tokyo

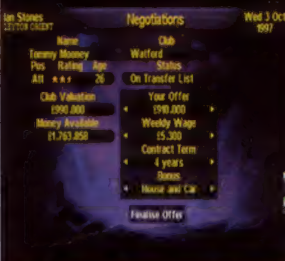
△□△

○✕□

○○□ ●

Premier Manager 98

Дешевые игроки



Чтобы приобрести новых хороших игроков по бросовым ценам нужно:

1. Включить (on) «player ageing» и на экране финансов поднять «training» до 70%.

2. Скупить всех дешевых старых игроков. Когда они быстро уйдут на пенсию, то вскоре возродятся молодыми с теми же характеристиками футбольных ассов.

FIFA '98: RTWC

Деньги

На экране «Team Edit» нажмите □, ✕, □, L2 и L1. После этого выберите опцию «money» и свободно меняйте их количество.

Супер игроки

На экране «Player-Edit» нажмите L1, L2, ✕, □ и ✕.

Световые эффекты

На экране опций введите:

□, △, ✕, □, △, △, ✕, ✕, □, □, □, □, □, △, △, △, △, △. ●

Tiger Shark

Коды уровней:

2 AKULA

3 PASHA

4 MIRAS

5 NAKAT

6 REZKY

7 TUCHA

8 ZARYA

9 VOSTA

Следующие коды вводятся в качестве паролей:

Невидимость

KURSK.

Бесконечный боекомплект

KIROV.

Усовершенствованное оружие

RUBLE.

Просмотр всех фильмов

KIEV.

Отключение всех кодов

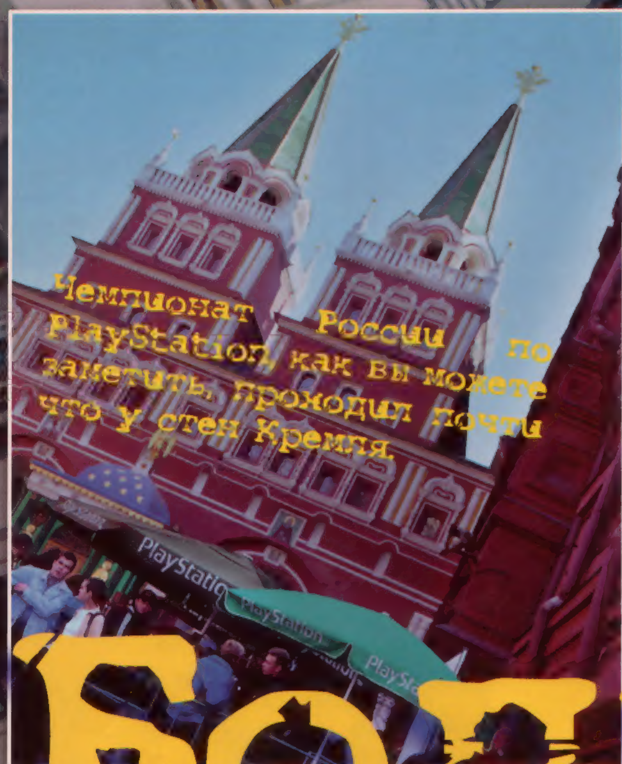
— MINSK.

Встроенная мини-игра «Sea Hunter»

SNEEG.

Играть в «Buggy Rider»

BUGGY. ●



Чемпионат России по PlayStation, как вы можете заметить, проходил почти что у стен Кремля.

Перед вами будущие участники турнира, которые пока заполняют карточки участников.

Большая на Манежной

После нескольких заездов в Gran Turismo будущие чемпионы могли расслабиться на солнышке.

Этим летом три дня подряд в самом центре Москвы проходила грандиозная молодежная тусовка Streetball Challenge 1998, во время которой, помимо всего прочего, проходил и первый в России глобальный чемпионат по играм на PlayStation. Все те три знаменательных дня, невзирая на по-

А между тем на возвышающей сце-
не прошел невиданный кон-
церт звезд танцевальной музыки.

А этот парень играет не только в Tekken.

ТУСОВКА площади

году, под крышами тентов с логотипами PlayStation несколько сотен человек сражались за звание самого лучшего игрока в четырех различных жанрах. Победители уходили домой с новенькой приставкой, а проигравшие пробовали вновь и вновь пытать свое счастье в этом нелегком деле.

namco
TEKKEN 3
™
THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3
© 1994 1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED